Pino Blasone, Cesare Milanese,
Vanni De Simone, Marco Minicangeli,
Aldo Musci, Fabio Giovannini

L'IMMAGINARIO MUTANTE

La nuova narrativa *"di genere"* attraverso il Cyberpunk e il NeoNoir

Percorsi Synergon

Pino Blasone, Vanni De Simone,
Fabio Giovannini, Cesare Milanese,
Marco Minicangeli, Aldo Musci

L'IMMAGINARIO MUTANTE

La nuova narrativa *"di genere"*, attraverso il Cyberpunk e il NeoNoir.

Premessa

Non c'è dubbio che l'immaginario stia attraversando negli ultimi anni una profonda mutazione. Fra le produzioni creative, la narrativa se ne è resa sensibile e stimolante espressione. In particolare, la cosiddetta "narrativa di genere": dalla fantascienza al "nero" ovvero ai racconti dell'orrore, al romanzo che l'uso italiano definisce "giallo" ma nei Paesi di cultura anglosassone si designa come "poliziesco". Questi stessi generi narrativi sono mutati, al punto da potersi a stento riconoscere sotto le precedenti etichette. In alcuni casi, ne hanno adottate altre. Si aggiunga che è sempre più praticata la "contaminazione dei generi". Perciò sovente è difficile catalogare una narrazione in un singolo genere.

Insomma, da una parte si direbbe che tale narrativa tenda a rifluire e confondersi nel *mainstream* (definizione inglese per la letteratura indifferenziata, ovvero "con l'iniziale maiuscola"), sfuggendo ad ogni restrittiva o riduttiva classificazione. D'altra parte, certi caratteri che essa presenta sono divenuti più accentuati, in quanto riflettono i mutamenti accelerati o esasperati della realtà circostante. Ad esempio, alcuni elementi fantastici risultano più credibili che in passato, a fronte di una realtà che spesso supera i confini dell'immaginazione di un tempo. Addirittura, il nuovo fantastico o il "nuovo visionario" possono apparire chiavi di lettura del reale più attuali dei vecchi realismi.

Viceversa, questi ultimi possono rivelarsi armi spuntate per l'interpretazione di una realtà, la cui percezione o concezione convenzionale viene messa da alcuni perfino in dubbio.

Infine, assistiamo da un lato a un intenso e reciproco scambio di suggestioni con la riflessione critica di tenore non solo culturale; da un altro, a un processo di "degenerazione" della narrativa di genere, non privo di mordente polemico e problematico. Ma, proprio per questo, pure di una forte tensione verso una auspicabile rigenerazione letteraria. Sta nascendo da qui, anche da noi, la letteratura del Duemila? E' una questione che ci siamo proposti di esaminare nei suoi vari aspetti, tendenze ed esperienze sia estere sia nostrane, negli interventi che compongono questo saggio a più voci, stesi peraltro da autori impegnati nei rispettivi campi di indagine.

Pino Blasone

CYBERPUNK E DINTORNI

Pino Blasone

"Il terrore e l'estasi"

Per chi non ne fosse già informato, grazie all'ormai diffuso interesse della cultura italiana per l'argomento, la narrativa cyberpunk è un prodotto americano - made in USA, come tanti altri - filiato più o meno direttamente dalla fantascienza. Più o meno, dal momento che almeno uno degli ispiratori riconosciuti del genere, William S. Burroughs (lo si ricorderà, fra gli esponenti più eccentrici e inquietanti della Beat Generation), non può in linea di massima essere annoverato tra gli autori di fantascienza. Là dove altri referenti più volte tirati in ballo, espressamente James G. Ballard e Philip K. Dick, vi rientrano a pieno titolo, sebbene in maniera sempre decentrata e anomala. Gli iniziatori, i narratori o teorici più noti sono William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley, Lewis Shiner, Rudy Rucker. Ad essi, fin dal principio si possono aggiungere Greg Bear e Pat Cadigan. Il movimento - perché di questo si è anche trattato, al di là dell'espressione letteraria - si è sviluppato negli scorsi anni Ottanta. In quanto saltuario fiancheggiatore, esso ha potuto contare perfino su un "profeta" approdato o convertito al Cyberpunk dagli esperimenti e dalle esperienze psichedeliche dei mitici Sessanta: l'ormai com-

pianto Timothy Leary.

Il termine viene inventato dallo scrittore e critico Gardner Dozois nell'84. Per un periodo, esso è competitivo con un altro: Techno-Punk. Ma nell'85 su *Interzone* è Vincent Omniaveritas (attendibile pseudonimo di Sterling) a stilare un primo manifesto del gruppo. Nonostante il titolo un po' riduttivo *La nuova fantascienza*, vi si professano "letterarietà tecnologica, concentrazione immaginativa, intensità visionaria, prospettiva globale da ventunesimo secolo, tecnica narrativa della New Wave". Quest'ultima era stata una tendenza innovativa della fantascienza anglo-americana. Ivi stesso si insiste su "una tecnica di scrittura che consideri scontati i progressi compiuti dalla New Wave, impiegando tutto lo spettro delle possibilità letterarie, che tuttavia seguiti a sostenere il primato dei contenuti sullo stile e dei significati sul manierismo". In questo particolare senso, incredibile ma vero, gli scrittori cyberpunk della prima ora si richiamano ad un misurato classicismo. Eppure, in un suo Manifesto transrealista uscito su *The Bullettin of the Science Fiction Writers of America*, Rucker aveva appena proclamato: "Il Transrealismo non è tanto un tipo di fantascienza, quanto di letteratura d'avanguardia. Io sento che esso è l'unico approccio valido alla letteratura, a questo punto della storia". Il clima culturale del Postmodernismo, all'epoca in piena effervescenza, favoriva evidentemente feconde ibridazioni e contrasti. Definiti curiosamente anche "neuroromantici" o "transmaniaci", i Cyberpunk sanno approfittarne con ironia. Nel frattempo, il varo di una embrionale teoria estetica quale il Transrealismo assicurava consensi e orizzonti più ampi e duraturi.

Comunque, si continuerà a chiedersi in che cosa si differenzi la vecchia fantascienza dalla narrativa cyberpunk.

Entrambe si alimentano ad una stessa fonte: l'immaginario tecnologico. Una sorta di nuova mitologia che scienza e tecnica contemporanee hanno generato, e che continuano a nutrire e a trasformare velocemente. All'interno di tale immaginario, detta narrativa privilegia però coordinate attuali o sempre meno avveniristiche, quali le tecnologie informatiche, le realtà virtuali o simulate, le intelligenze artificiali... Il tutto si accompagna - anzi, in genere vi è intimamente connesso - a un paio di intuizioni se vogliamo utopiche, ma non prive di originalità e di fascino. La prima è circoscritta per la verità a pochi "iniziati". L'assunto è che un accorto impiego di dette tecnologie sia paradossalmente in grado - in maniera che possiamo azzardarci a definire "orfico-pitagorica" - di riattivare archetipi sopiti o rimossi del nostro inconscio collettivo. Una specie di software diffuso, che ci portiamo dietro da tempo immemorabile e dalle risorse ancora inespresse. Forse anche in tale accezione, nella prefazione all'antologia Mirrorshades, Sterling afferma che il Cyberpunk è "in qualche modo un ritorno alle origini". In ogni caso, vi è ravvisabile una eredità della cultura psichedelica di autori quali Dick e Huxley, nonché del succitato Leary.

Meno vaga e più popolare, la seconda idea è a sfondo politico e progressivo se non rivoluzionario, sforzandosi di aggiornare questo concetto alla rivoluzione cibernetica in corso. Vale a dire che la tecnologia informatica - a partire dalla contemporanea diffusione e dal rapido perfezionamento dei personal computer - possa non solo esercitare una funzione liberatoria della fantasia creativa, ma assolvere un compito libertario. In pratica, che l'accesso così determinatosi - per una serie di circostanze dialetticamente favorevoli - consenta finalmente di impugnare la tecnologia

stessa contro l'incombente tecnocrazia, con gli svantaggi o i rischi che questa comporta. L'obiettivo è tentare di convertirla, non senza una prevedibile lotta di lunga durata, in una "tecno-democrazia". Del resto, già nei Settanta uno slogan giovanile americano, di intonazione quasi situazionistica, recitava: "Noi vogliamo libero accesso, per tutta la gente, a tutti i mezzi di informazione e ad ogni tipo di tecnologia". Riappropriarsi quindi di quest'ultima, a cominciare da uno dei suoi settori-chiave: quello della comunicazione.

Ecco, dunque, spiegati in breve origine, composizione e significato del termine: "cyber" è palese riferimento all'informatica e alla cibernetica; "punk" suona allusione all'originario potenziale contestatario del movimento, quale ancora emerge in una sorta di nuovo manifesto del movimento redatto da Bruce Sterling: *Cyberpunk negli anni Novanta* (con l'aiuto di un "motore di ricerca", troverete l'originale nel suo sito Internet, o tradotto nella edizione italiana della rivista *Isaac Asimov S. F. M.*, giugno '94). Ad esempio, vi si legge: "I mostri del Cyberpunk... vagano già liberamente nelle strade. Sono accanto a noi. Ed è molto probabile che quei mostri siamo NOI stessi". E, più in generale: "Il nostro posto nell'universo è fondamentalmente accidentale... In questo contesto, l'idea che la Natura Umana sia in qualche modo destinata a prevalere contro la Grande Macchina è semplicemente stupida... Il convincimento *antiumanista* nel Cyberpunk non è semplice ostentazione letteraria per oltraggiare i borghesi. E' un fatto oggettivo che riguarda la cultura nel tardo ventesimo secolo. Il Cyberpunk non ha inventato nessuno scenario; lo ha solo riflesso". Da dove tanto disfattismo e umor nero? E' lo stesso Sterling a spiegarlo: "E' il tenore dell'epoca in cui si vive, credo. C'è molta cupezza nel Cyberpunk, ma è una cupezza onesta. C'è

l'estasi, ma anche il terrore".

Quasi un mito: Philip K. Dick

"A un androide", le disse, "non importa nulla di quello che succede a un altro androide. Questa è una delle indicazioni che cerchiamo di identificare". "Allora", disse Miss Luft, "lei deve essere un androide". La battuta lo fece fermare all'istante; la guardò...: sono poche emblematiche frasi da un romanzo di Philip K. Dick, tradotto in formato tascabile con il titolo Blade Runner per l'editore Fanucci. Ad esso anni fa è stato ispirato - sia pure non proprio fedelmente - il film omonimo di successo. Un'altra traduzione se n'è avuta per l'Editrice Nord; titolo, *Cacciatore di androidi* (quello originale inglese, difficilmente traducibile, è *Do androids dream of electric sheep?*). Tale, infatti, il compito del protagonista. La vicenda si svolge in uno squallido futuro, neanche tanto remoto. Da individuare ed eliminare sono creature artificiali talmente perfezionate, da riuscire a stento distinguibili dagli uomini. Fatto sta che a un certo punto il primo si accorge che gli androidi non sono moralmente peggiori degli esseri umani. Anzi...

La crisi di coscienza che ne consegue è il vero argomento dell'intera narrazione. Il discorso è una implicita denuncia del razzismo contro ogni tipo di diversità in tutti i tempi, nonché dell'utilizzo aberrante e dei rischi della tecnologia al giorno d'oggi. In questa luce, il romanzo uscito nel '68 sublima le convinzioni dell'autore: dall'impegno politico nella New Left all'opposizione agli interventi armati americani in Estremo Oriente, fino alla tarda sconcertante adesione al cristianesimo in versione gnostica. La sua stessa

parabola esistenziale eccentrica e sregolata, conclusasi precocemente nell'82 e riflessa nelle provocatorie *Confessioni di un artista di merda* (pure tradotte per la casa editrice Fanucci), appare illuminata da una intima coerenza.

"Non ho trovato Dio nel sistema... Ma qualcosa di meglio. - disse Eldritch - Dio promette la vita eterna. Io posso consegnarla a domicilio". Tale, la perturbante offerta di un misterioso pellegrino ai terrestri deportati su Marte in un ipotetico futuro. Cosa egli ha mai riportato dallo spazio profondo? Una droga potente la quale consente di opporre, a quella ostile che gli umani si trovano a vivere, una realtà illusoria così "vera" da essere a stento distinguibile dall'altra. In *Le tre stimmate di Palmer Eldritch* (Sellerio, '96), la forza visionaria di Dick anticipa una certa idea di realtà virtuale oggi suggerita dalla cultura informatica, del resto in qualche misura erede di quella psichedelica allora in auge. Nello stesso tempo, questo romanzo del '64 chiarisce i legami dell'autore con un illustre precedente angloamericano. Infatti nel finale appare un motivo presente nell'ultima produzione di Jack London, in particolare in *La peste scarlatta*: quello, nicciano, dell'"eterno ritorno dell'identico". Ed ecco che l'annunciato paradiso artificiale si rivela "una specie di inferno... Sì, così dev'essere l'inferno: ripetitivo e inesorabile".

Non di rado anche nelle opere successive, in ciò si differenzia il pessimismo del nostro: tra le cause dei disorientamenti umani, il disincanto religioso è riflesso di una cosmica solitudine. Ma a noi preme notare come qui ha inizio quella relativizzazione e smaterializzazione del concetto di realtà, che avrà contemporaneo sviluppo in *I simulacri* e definizione critica nei saggi di Jean Baudrillard espressamente ispirati a questo romanzo. Quasi ad empire un vuoto incol-

mabile, la stessa visione odierna del mondo si risolve in feticistico inganno. Non senza una "sottile vertigine psichedelica", per dirla con il filosofo francese in *Simulacri e simulazione* o in *Simulacri e fantascienza*. Tanto non toglie che altrove in Dick la critica del reale recuperi una dimensione storico-politica - si ricordi ancora London de *Il tallone di ferro* -, paradossalmente proiettata nella sfera dell'impossibile. In *La svastica sul sole* (Editrice Nord, '93), egli immagina un mondo dopo che i nazisti abbiano vinto la Seconda Guerra Mondiale. Fuori dai giochi di specchi o di parole, intuibilmente il peggiore dei mondi possibili.

Gli antecedenti inglesi

Nel poemetto *Il marinaio e il derviscio* di Khalìl Hawi, uno dei maggiori poeti arabi contemporanei, (tradotto da chi qui scrive su *Linea d'ombra* n. 79) si legge: "Con Ulisse vagò nell'inconscio,/ con Faust immolò la sua anima/ a causa della conoscenza./ Infine, nella nostra epoca,/ egli disperò della scienza./ Estraniatosi come Huxley,/ fece vela per le rive del Gange,/ sorgente madre del sufismo". Ebbene, tali versi rinviano più o meno direttamente in particolare all'ultima opera di Aldous Huxley, composta nel '62 e intitolata *L'isola*.

Al contrario che nell'utopia negativa rappresentata nell'altro suo celebre romanzo *Il mondo nuovo*, qui gli illuminati abitanti dell'immaginaria isola di Pala sono riusciti a conciliare tecno-scienza e natura, progresso civile e libertà dal bisogno. Ma, attenzione, si tratta pur sempre di una realizzazione isolata e circoscritta. Troppo, per sfuggire ai tentacoli internazionali della speculazione e del dominio. Come le

rare utopie degne di rispetto, l'esperimento idilliaco di Pala è comunque destinato a fungere da esempio e incentivo per le generazioni future. Se non altro, ad esercitare un sicuro ascendente sul filone della fantascienza colta d'oltreoceano. Sulle tracce, beninteso, di quella eclettica "filosofia perenne" altrove esternata dal grande scrittore inglese e influenzata dalla religiosità orientale.

Ora, non c'è dubbio che l'atteggiamento problematico di Philip K. Dick nei confronti della scienza e della tecnica ne abbia fatto, con James G. Ballard e William S. Burroughs, uno degli ispiratori della successiva narrativa cyberpunk. Ma una percezione allarmante della tecnologia, la tentazione della visione orientale del mondo, una miscela di nichilismo ed esoterismo psichedelico, sono elementi che per la prima volta si trovano fusi nell'opera di Huxley. Senza tener conto di tale immediato precursore, non è facile comprendere davvero l'opera di Dick e quanto ad essa segue. Di recente, da noi certi temi di quest'ultimo sono stati ripresi e sviluppati espressamente nel film *Nirvana* del regista Gabriele Salvatores, e nelle opere narrative di alcuni nuovi autori quale Vanni De Simone. La dirompente carica etica dell'americano trova pure un riscontro in *Partiranno*, raro romanzo di fantascienza dell'altrimenti nota Luce D'Eramo. Ma l'introspezione psicologica di un personaggio come il protagonista di Cacciatore di androidi, e le inquietanti considerazioni sulla specie umana che ne scaturiscono, possono perfino evocare un precedente insospettabile: il finale del romanzo *La coscienza di Zeno*, del lungimirante Italo Svevo. Nel caso specifico, senza nemmeno bisogno o intenzione di ricorso alla fantascienza!

Viene pertanto da chiedersi: quando si parla della produzione di un romanziere come Dick, fino a che punto è lecito

relegarla nel "genere" fantascienza? Nella veste della Science Fiction egli ha calato opere importanti: da *La svastica sul sole* a *I simulacri*, da *Le tre stigmate di Palmer Eldritch a Ubik*. Ma altre ancora, quali *Ritorno dall'Aldilà* e *Labirinto di morte*, competono piuttosto al filone horror. Se ne può dedurre che l'autore statunitense è stato un pioniere della "contaminazione" dei generi, attualmente sempre più praticata. O anche, e soprattutto, che egli ha impresso alla sottovalutata narrativa di genere una memorabile svolta. La stessa, che l'ha portata ad essere la letteratura specchio deformante - e perciò paradossalmente veritiero - della nostra sfuggente, contraddittoria società ed epoca.

Del resto è una mutazione che, in particolare con *La mostra delle atrocità* e i romanzi *Crash* o *L'isola di cemento*, James G. Ballard condurrà presto a termine. In una intervista rilasciata a David Pringle per la rivista *Interzone* (tradotta su *SFX Cinema*, aprile '96), sarà lui stesso a dichiarare: "Io ho un'idea molto elastica della fantascienza, talmente elastica che potrebbe sembrare addirittura inconsistente. [...] Visto che c'è un genere ben consolidato che si chiama fantascienza, con tutte le sue formule e tutte le sue convenzioni, è difficile capire che ci può anche essere un mondo parallelo, fatto di film e romanzi che incorporano una dose massiccia di scienza e tecnologia". Insomma, la polemica è contro una narrativa spesso decisamente avulsa dalla realtà e comunque a favore di quegli "elementi importantissimi di tecnologia e di scienza, che però non vengono fuori dagli scenari classici prescritti dal genere, bensì dal paesaggio che ci circonda ogni giorno, normalmente".

Fra le numerose opere dello scrittore, *La mostra delle atrocità* è stata tradotta in italiano per l'editore Bompiani da Antonio Caronia. Rivista e ampliata dall'autore nel '90, la

raccolta di racconti risale in realtà al '70. Sospesa tra cronaca e fiction, si tratta di una spietata radiografia della crisi della modernità, da lasciare senza fiato noi semiconsapevoli "sopravvissuti" (e anticipare certe paradossali previsioni di un teorico del Postmoderno come J.-F. Lyotard, negli anni '80). In fondo alla lettura, viene quasi da tastarsi per verificare la propria sussistenza e integrità. "Rabbrividisco, quindi sono" sarà la poco rassicurante constatazione. Fra gli altri, Ballard intitola *Cannibali d'estate* uno dei succitati racconti ambientato sul nostro inquinato litorale mediterraneo. Per inciso, chi qui scrive può deliziarsi di abitarvi tutto l'anno. Ebbene, posso assicurarvi che certe allucinate visioni del narratore inglese non sono poi così lontane dal vero!

Postmoderno e Cyberpunk

Così affidata al "libero gioco dell'interpretazione", la simbologia è tutt'altro che trasparente. Comunque, le Mènadi sono le avanguardie artistiche e letterarie del Novecento. Orfeo rappresenta il lògos ovvero lo spirito di razionalità elaborato dalla civiltà occidentale. Le prime fanno a pezzi il secondo, che ne aveva rifiutato le avances, e gettano il suo capo in un fiume. Ma questo galleggia e continua a cantare il suo amore per la sventurata Euridice (il mitico poeta e musico non era riuscito a strapparla - causa una sbirciatina incauta, ricordate? - alle tenebre dell'aldilà). Segno consolante che l'arte e la letteratura sopavviveranno, anche se profondamente mutate e avulse dal corpo isterilito della modernità. Tale, lo spunto iniziale dello *Smembramento di Orfeo*, celebrato saggio dell'oriundo egiziano Ihab Hassan, che nel '71 inaugura il Postmodernismo negli U.S.A. In

altri scritti, lo stesso cita Jacques Derrida, Michel Foucault, Gilles Deleuze. Altri critici citano Søren A. Kierkegaard, Friedrich Nietzsche, Martin Heidegger. Altri ancora, Italo Calvino, Gabriel García Márquez, Jorge L. Borges. A monte, si può aggiungere perfino la poesia araba simbolista, non esente da influssi nicciani; recita la lirica *Orfeo* del siriano 'Ali Ahmad Sa'ìd Adonis: "Io sono la lingua di un dio a venire"...

Qualche anno dopo durante un viaggio americano Jean-François Lyotard rimane colpito dalla inedita versione dell'antico e familiare mito mediterraneo o, piuttosto, dagli appunti mossi da Hassan e soci al "logocentrismo" della nostra tradizione culturale. Neppure a caso, questi sembrano concordare con certi argomenti dei pensatori della cosiddetta "rinascita nicciana" francese. Tornato in Francia, nel '79 il filosofo stende un saggio altrettanto noto, *La condizione postmoderna*, che diffonde in Europa il verbo postmoderno. Esso suscita curiosità e consensi, ma anche uno strascico di roventi polemiche. Chi voglia documentarsi, può ripescare testimonianze ormai d'epoca, quali le antologie *Postmoderno e letteratura*, a cura di Peter Carravetta e Paolo Spedicato (Bompiani, '84), o *Postpoesia. Testi e interventi sulla poesia postmoderna*, di autori vari (ILA Palma, '87; ivi compresi alcuni articoli pubblicati da chi qui scrive su il manifesto, che avrebbe poi paradossalmente "stroncato" il volume); sul versante filosofico, soprattutto La fine della modernità di Gianni Vattimo (Garzanti, '85).

In maniera più seria e accurata di quanto sopra accennato, genesi e vicende del Postmodernismo sono state ricostruite da Remo Ceserani in *Raccontare il postmoderno* (Bollati Boringhieri, '97). Una obiezione possiamo avanzare nei confronti dell'autore, per aver trascurato il nesso tutto

americano fra Postmodernismo e movimento Cyberpunk (il termine ricorre nel testo un paio di volte: la prima, in un inciso su Baudrillard; la seconda, circa le sintomatiche dispute sul Postmoderno nella redazione del quotidiano *il Manifesto*). In effetti, sorvoliamo sugli apprezzamenti rivolti a William Gibson da Frederic Jameson o a William S. Burroughs da più critici postmodernisti. In *La questione del Postmodernismo* dell'81, del succitato Hassan, salta agli occhi un passo un po' sconcertante: "Il postmodernismo deriva dall'estensione tecnologica della coscienza, un tipo di gnosi del XX secolo, cui contribuiscono il computer e tutti i nostri vari media (compreso quel medium mongoloide che chiamiamo televisione)". Non sorprende tanto che teorici cyberpunk come Bruce Sterling e Donna Haraway si siano rifatti espressamente e volentieri al Postmodernismo. Semmai ci impensierisce, con Ceserani, che da noi la discussione e comprensione di tali temi epocali abbia costituito a volte un tabù o dato luogo più che altro a viscerali reazioni.

Non ci spingeremo perciò ad attribuire la paternità del Cyberpunk al Postmoderno, così come la maternità ne compete alla fantascienza radicale o New Wave. Tuttavia, è un dato di fatto: il primo fenomeno si produce in un momento di reciproca attrazione o di consonanza tra la fantascienza e una certa riflessione contemporanea. Per riprendere un esempio già segnalato, in *Simulacri e simulazione* o in *Simulacri e fantascienza* di Baudrillard (si veda in bibliografia) è esplicito il richiamo a Philip K. Dick. Anche in Mille piani di Gilles Deleuze e Felix Guattari, si fa riferimento non estemporaneo alla narrativa di Howard Ph. Lovecraft. Macchine sofisticate e cyborg fanno la loro comparsa nelle opere di Lyotard. Le intelligenze artificiali si affacciano addirittura fra le considerazioni del nostro Ema-

nuele Severino.

Si direbbe anzi che l'"immaginario" filosofico tenga dietro a quello tecno-scientifico. In tale contesto, si chiarisce pure la citata professione di "antiumanismo" da parte di Sterling in *Cyberpunk negli anni Novanta*. Con una differenza però, per nulla insigificante. Di fronte al presunto declino o tramonto dell'umanismo, i filosofi per lo più francesi della "rinascita nicciana" tendono a ripiegare su una sorta di nuovo "superomismo", eredità riveduta e corretta del pensiero di Nietzsche. Dal canto loro, i Cyberpunk non escludono una prospettiva più o meno remota e aleatoria: che detto vuoto venga riempito da un soggetto portante artificiale o semiumano. In proposito, non nuoce leggere il pertinente saggio di Roberto Terrosi *La filosofia del postumano* (Costa & Nolan, '97).

Beat Generation e Cyberpunk

Attendibilmente la fama letteraria di Allen Ginsberg, recentemente scomparso, è affidata a poemetti quali *Kaddish* e il celebre *Urlo*. In essi motivi esistenziali, sociali, politici e perfino religiosi (una sorta di misticismo laico e immanente, "senza io né Dio" per dirla con i buddisti Zen) si fondono in maniera mirabile e inscindibile. Ma qui vogliamo soffermarci su aspetti apparentemente minori della sua produzione e ispirazione. Già Fernanda Pivano rilevava che in generale i poeti beat negli anni Sessanta "levarono la prima voce di denuncia contro la minaccia di una tecnocrazia asservita al capitale e di un'alienazione indistricabile dalla manipolazione del pensiero esercitata dai Mass Media asserviti alla politica o al consumismo". Sempre in *Poesia degli ultimi*

americani (Feltrinelli, '73) la nostra Pivano vi connetteva la presa di coscienza della "presunzione antropocentrica contemporanea, che dalla distruzione ecologica a quella psichica ha esercitato ogni grado di minaccia contro la libertà umana".

Evidentemente anche in tale accezione va intesa la emblematica dichiarazione di "antiumanismo" di Bruce Sterling, nel suo manifesto *Il cyberpunk negli anni Novanta*, piuttosto che nel senso nicciano o heideggeriano caro ai pensatori del post-strutturalismo o - se si preferisce - del decostruzionismo francese. Che la Beat Generation abbia esercitato una influenza sul Cyberpunk pure nord-americano, specialmente tramite le personalità di W. S. Burroughs e Timothy Leary, è abbastanza ovvio e noto. Tenuto poi conto di una peculiare dialettica divulgativa nello sviluppo delle controculture giovanili, a questa componente altrimenti definita "hippie" si sommerà l'incisiva carica nichilistica punk, maturata negli anni Settanta.

Né è un caso che Leary nel suo saggio-antologia *Caos e Cibercultura* (Urra Apogeo, '95) abbia fra l'altro riservato spazio a Ginsberg. Prendiamo la raccolta principale di quest'ultimo *Juke-box all'idrogeno*. Sin dal titolo, un oggetto ludico allora diffuso nella società dei consumi assume connotati minacciosi, causa l'accostamento con un tipo famigerato di bomba atomica (si confronti con lo straordinario poemetto Bomba di Gregory Corso). Nel componimento *Morte all'orecchio di Van Gogh* è un crescendo di immagini del genere: da "Oggi Detroit ha prodotto un milione d'automobili fatte di gomma vegetale e di fantasmi" ai "portoricani adunati per l'eccidio nella 114a strada per amore di un antiquato frigorifero", passando per "La voce commerciale dei saponi - i manichini dei dentifrici negli schermi televisivi - deodoranti su sedie ipnotiche"...

In maniera inversa a quanto operato a suo tempo dai poeti futuristi e anticipando le critiche del filosofo tedesco Herbert Marcuse, o più puntualmente di Baudrillard, il consumismo tecnologico vi è messo sotto accusa. Gli oggetti pubblicizzati si spogliano del loro valore d'uso per acquistare un peso simbolico. Sono essi a condizionare o determinare negativamente il soggetto della modernità. Essi stessi si trasfigurano in simulacri mostruosi, come da lì a poco nei romanzi di fantascienza di Dick. Fino allo "stillicidio di gas paralizzanti alla radio" e al "cannibalismo dell'astratto". Ed ecco che l'esito bellico è alle porte. Ma non si tratta solo della Guerra Fredda o di quella del Vietnam. E' la logica conseguenza di un sistema, che tende fatalmente a riprodursi. E' questo un messaggio e un avvertimento ancora attuale della poesia di Ginsberg. Una percezione da incubo della tecnologia è altresì avvertibile nelle narrazioni di Burroughs, a partire nel '59 dal romanzo *Il pasto nudo*. Ma è così che essa conquista un "posto al sole" in letteratura.

La narrativa americana

Nel quasi lontano 1983, in *Manifesto transrealista*, l'imminente narratore cyberpunk Rudy Rucker scriveva: "Lo scrittore transrealista elabora la percezione immediata in versione fantastica... Gli strumenti classici della fantascienza... rispecchiano modi archetipici di percezione... Il Transrealismo intende occuparsi non solo della realtà immediata, ma anche del livello superiore di realtà da cui la vita è circondata". Qualche anno, e una mente femminile del movimento allora in formazione e oggi in via di storicizzazione, la saggista Donna Haraway solo di recente tradotta

da noi per la Feltrinelli con il suo *Manifesto Cyborg*, sosteneva che la fantascienza lievitata dalla teoria del Postmodernismo - allora in gran voga - avrebbe rimpiazzato il romanzo borghese e realista in quanto forma letteraria preminente.

Più sopra si è qui accennato alla miscela di influssi, ai nostri occhi perfino contrastanti, di quel fenomeno culturale tipico nordamericano eppure prodotto di esportazione e approccio alternativo alla tecnologia, qual è stato il Cyberpunk. In effetti la narrativa di fantascienza ne è stata e, almeno da noi, continua ad esserne il veicolo. Un genere profondamente mutato e assurto, in linea di massima, a nuova dignità letteraria. Valgano gli esempi dei romanzi di William Gibson, di Bruce Sterling e dello stesso Rucker. Di quest'ultimo, fra l'altro l'editore Fanucci ha proposto la traduzione del romanzo *Le formiche nel computer*, pubblicato negli U.S.A. nel '94 con titolo *The Hacker and the Ants* (per analogia, gli appassionati del genere ricorderanno *La Signora degli scarafaggi* di Thomas M. Disch, maestro della fantascienza di tendenza New Wave). Il libro di Rucker è una divertita parodia del mondo informatico e della relativa mitologia, che gli stessi scrittori cyber hanno dato a volte l'impressione di contribuire ad alimentare. L'implicito chiarimento e parziale autocritica - sia detto in sordina - cade probabilmente a proposito fra noi parvenu dai facili entusiasmi. Inoltre, sono da segnalare almeno la tardiva traduzione di una delle prime opere dell'autore statunitense, *Software. I nuovi robot* (Phoenix, '95), e quella del pirotecnico romanzo *Luce bianca* (Bompiani, '96).

La lettura dei romanzi Neuromante, *Giù nel cyberspazio, Monna Lisa Cyberpunk, Luce Virtuale*, è pressoché indispensabile per conoscere quello straordinario affabulatore della

"deriva postmoderna" che è William Gibson. Si sa, le ragioni della fantasia non sono necessariamente quelle del pensiero. Da un confronto tra alcune delle opere citate, emerge però un autore tutt'altro che acritico verso quanto sottende l'immaginario tecnologico da lui stesso trasformato. Una frase di *Luce Virtuale* colpisce fra tante. In effetti, la sua narrativa può essere considerata una sfida a "una qualche fondamentale stupidità che attende in fondo a tutte le cose". Più che i precursori Burroughs, Ballard e Philip K. Dick, in *Monna Lisa Cyberpunk* un referente plausibile è il vecchio J. L. Borges. Il titolo di un capitolo, L'Aleph, è lo stesso di una raccolta di racconti dello scrittore argentino. L'elemento esoterico torna nel finale. Ivi come in Borges - e, per la verità, in Marshall McLuhan - è adombrata la metafora della Torre di Babele.

Tuttavia, qui non si tratta di una "biblioteca universale" ma della rete telematica globale. A differenza della prima, si immagina che la seconda possa a un certo punto acquisire coscienza di sé. Suo tramite, l'uomo sta per toccare finalmente il cielo? Grazie a tale "corto circuito", reale e virtuale sono lì lì per congiungersi? Fatto sta che l'autocoscienza implica la scoperta dell'alterità. Anziché una improbabile idillica alternativa alla "stupidità del mondo", ecco allora la scissione ipostatica del ciberspazio, partenogenesi di démoni o mostri attinti al nostro stesso inconscio. Insomma, ricaduta e risveglio nel caos quotidiano. Conclusioni, da cui non a caso l'ottimista e "platonista tecnologico" Timothy Leary dissentiva in una intervista sulla rivista *Upside* nel '90. Ma, anche, versione dell'antico mito orfico dello specchio di Dioniso, cui supplisce l'interfaccia odierna del computer. Per risalire comunque all'ispirazione originaria di Gibson,

quale prorompe nel romanzo *Neuromante*, può tornare utile il sussidio dell'analisi estetica condotta da Giorgio Concato nel suo diffuso saggio *L'angelo e la marionetta* (Moretti & Vitali, '96).

Della migliore stagione narrativa cyber gli Oscar Mondadori hanno riproposto la traduzione *Cronache del basso futuro*, di Sterling. Nel titolo italiano della raccolta di storie non vi è traccia di quello originale *Globalhead*. La vena caustica e grottesca è comunque debitrice alla lezione di un precursore come J. G. Ballard, nel succitato *La mostra delle atrocità*. Che le vicende siano dislocate nel passato o nel futuro, l'obiettivo è la critica epocale del presente. L'invenzione fantastica mira dritta alla realtà, deformandola ma per metterne a nudo le contraddizioni e l'assurdo, fino all'irrisione quasi blasfema del racconto *Il Compassionevole, il Digitale*, che mette in guardia dai rischi di un certo trascendentalismo informatico. Di Bruce Sterling, infaticabile propagandista del suo gruppo, vanno altresì ricordati i romanzi *Oceano*, *Artificial Kid*, *La matrice spezzata*, *Isole nella Rete*, *Atmosfera mortale*, *Fuoco Sacro*, *La macchina della realtà* (composto a quattro mani con W. Gibson, esso esula ormai dal Cyberpunk in senso stretto).

The Net - Intrappolata nella rete di Leonore Fleischer è invece un romanzo tratto dalla sceneggiatura di John Brancato e Michael Ferris per il film di Irwin Winkler, tradotto per l'editore Bompiani da Stefano Massaron. Una singolare operazione alchemica: i risultati comunque non deludono ma si sforzano di aggiungere qualcosa, o di mettere meglio a fuoco certi aspetti sfiorati o suggeriti dal recente film. Una strisciante rivincita letteraria, sulla pervadenza multimediale della cinematografia elettronica? Fatto sta che sempre più spesso parola scritta e immagine digitalizzata si rincorrono

e incalzano in un processo osmotico e competitivo, i cui prodotti a volte sono meno scontati o banalmente commerciali di quanto si può supporre.

Nel caso specifico, la protagonista Angela Bennett è degna erede di altre eroine della narrativa del genere. Si va dalla capostipite Lise di *Il mercato d'inverno* (nella raccolta di racconti *La notte che bruciammo Chrome*) alla esotica *Monna Lisa Cyberpunk* di William Gibson, e - perché no? - dalla mutante Alexandra/Yvonne dei nostri Schiavina e Sommariva alla protagonista di *Alice cibernetica*. Questa volta, l'esito dell'incontro-scontro tra femminilità e tecnologia non è né la morte biologica come per la povera Lise né la follìa catatonica della mia Alice. Angela riuscirà a spuntarla contro i sia pur vaghi "terroristi informatici" che le tendono agguati nella rete telematica e dintorni. Soprattutto, prevarrà sulla solitudine odierna e sulla paura del mondo esterno, che la costringono a una mezza vita nella realtà simulata nel bene e nel male dai computer. Intuibilmente, è sul rapporto esistenziale con la macchina in quanto sofisticato specchio dell'anima che l'autrice riesce a darci qualche pagina tale, da rendere il libro meritevole di essere letto anche da chi tante volte abbia già visto il film.

Tali produzioni offrono peraltro l'occasione per schiudere una finestra sul "ciber-femminismo", che ha raccolto non senza contrasti l'eredità del Cyberpunk e del femminismo storico. Oltre le citate americane Donna Haraway e Patricia K. Cadigan, per vari aspetti possono fungere da punti di riferimento le inglesi Sandy Stone e Sadie Plant, le italiane Rosi Braidotti e - sul versante narrativo - Pina D'Aria. Ovviamente centrale il rapporto con la tecnica, da sempre delegata a competenze maschili. Ma è proprio così? Facciamo un salto indietro agli archetipi del mito, attendibile

software di questa nostra civiltà. Ci imbattiamo nella nave di Ulisse. E nel telaio di Penelope. Oggi, come dire navigazione telematica e interfacce grafiche. Se non altro va dato atto alla Grande Ragnatela, modalità grafica e ipertestuale della Rete globale, di averne unito le potenzialità. Resta da decifrare il ruolo di Minerva, protettrice sia di Ulisse sia della tessitura. Salvo poi prendersela con Aracne, hacker del telaio mutata in ragno per aver sfidato la dea "multinazionale" della tecnica. Per ora, è riscossa virtuale della virtuosa Penelope. Manco a dirlo, la nostra simpatia e solidarietà va alla giovane e ribelle Aracne. Giusto a proposito, *Arachne* è intitolato un bel romanzo di Lisa Mason edito nel '90 ma non tradotto in italiano. Ciberspazio e inconscio collettivo, sovrapposti e coincidenti, costituiscono la fitta ragnatela in cui tenta di districarsi la protagonista della vicenda ambientata in un disastrato futuro.

Infine, della cosiddetta seconda generazione cyberpunk fanno parte Neal Stephenson, Don Webb e Robert J. Sawyer. In particolare di quest'ultimo è il romanzo premio Nebula '96 da parte dell'Associazione degli Scrittori Americani: lo stesso ambito riconoscimento per la fantascienza, che era stato prima negato e poi assegnato a Gibson circa una decina di anni prima. Si tratta di *Killer on-line*, tradotto per la Editrice Nord (anche qui, poco a che vedere con il titolo originale *The terminal experiment*). Non gli insetti virtuali di Rucker ma un serial killer infesta la rete telematica. Sull'onda della contaminazione dei generi narrativi, la trama tende a fondere cyber e noir. Idea in verità non nuova, suggerisce il titolo *Virtual killer* di ben due racconti italiani: il primo, di chi qui scrive, nell'antologia *Giorni violenti* edita da Data-News nel '95; il successivo, di Stefano Di Marino in *Cyberpunk. Itinerari nel ciberspazio*, raccolta di più autori curata da

Franco Forte e pubblicata da Stampa Alternativa. Ma notoriamente, a torto o a ragione, la nostra fantascienza nazionale non conosce ampia diffusione né riscuote un gran credito. Nemmeno nella pur fantasiosa ipotesi che essa abbia innescato una sorta di "reazione a catena"!

Antologie & teorie

Immancabili se non tutte insostituibili, sono da segnalare alcune antologie. Anzitutto, la "storica" *Mirrorshades* ("Lenti a specchio", oggetto di uso distintivo e emblematico per i primi scrittori cyberpunk). Essa è stata curata da Sterling nell'86 e tradotta per le edizioni Bompiani nel '94 a cura di Antonio Caronia e Daniele Brolli. Quindi, *Cavalieri elettrici* (Theoria, '94) e *Cuori elettrici* (Einaudi, '96) a cura del solo Brolli. La narrativa proposta nella prima di queste due come "post-cyberpunk" non è proprio il meglio della produzione americana. Francamente, alcune storie hanno poco da vantare rispetto alle prime prove italiane del genere, più per causa della scelta dei testi che della levatura degli autori. Nella seconda, il curatore aggiusta il tiro sul Cyberpunk e dintorni. Oltre ai padri fondatori Gibson, Sterling, Rucker, con nomi da noi meno noti ma significativi, da Paul De Filippo a Michael Swanwick e Pat Cadigan (di lei, notevole la traduzione del romanzo *Mindplayers*; ShaKe, '96). Puntualmente introdotte, le narrazioni sono generalmente incisive e stimolanti.

Ad esempio, vale la pena di confrontare *Il gattino di Schrödinger* di George A. Effinger con *Il Compassionevole, il Digitale* nella citata raccolta *Cronache del basso futuro* di Sterling. Il mistero della trascendenza vi è rivisitato attra-

verso un immaginario scientifico-informatico, da punti di vista alquanto differenti se non del tutto inediti. E' il caso di annotare come tale divinità ad "Altissima Definizione", riflesso sublimato dell'"Era del Digitale", sia anche un bersaglio dell'ironia di Baudrillard nel saggio *Il delitto perfetto* (tradotto per R. Cortina, nel '96). In particolare, nel capitolo *La scrittura automatica del mondo* ispirato a un racconto di fantascienza di Arthur C. Clarke. Più avanti il pensatore francese aggiunge: "Qualunque sia il suo oggetto, la scrittura deve lasciarne irradiare l'illusione e farne un enigma inafferrabile - irricevibile per i real-politici del concetto. [...] Essa mira a una risoluzione totale, soluzione poetica secondo Saussure, quella della dispersione rigorosa del nome di Dio". Implicito, un rinnovato e laico monito a non evocarlo a sproposito o con secondi fini.

Metafisica rediviva a parte, lo stesso concetto corrente di realtà viene messo in crisi da Robert A. Wilson, prefatore di *Strani Attrattori. Antologia di fantascienza radicale,* da lui curata nell'89 con Rudy Rucker e Peter L. Wilson, tradotta per le edizioni ShaKe. Egli infatti dichiara: "La fantascienza è liberazione. La realtà nel vecchio senso aristotelico del termine è una stampella per quelli che hanno paura a camminare con le proprie gambe sopra l'Abisso che si apre quando iniziamo a distruggere i nostri modelli mentali, e ci fermiamo a interrogarci...". Tutta la fantascienza? No davvero, s'intende. Anzitutto quella che ne trascende i limiti convenzionali, non rifuggendo tuttavia dal riflettere gli aspetti degeneri della realtà circostante, pur di candidarsi a narrativa del Duemila. In secondo luogo, quella che già Sterling aveva definito "fantascienza hard radicale", salvo associarvi il connotato di una auspicabile ricomposizione fra cultura tecno-scientifica e politico-umanistica. Pertanto,

non sorprende veder riproposti nel volume nomi americani o inglesi quali W. S. Burroughs, J. G. Ballard, William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley, Lewis Shiner, e ovviamente altri da noi meno conosciuti ma magari non ancora a lungo. Invece, se vogliamo proprio sottilizzare a posteriori, sconcerta un po' che alcune loro storie difettino di realistica previsione. Per gli avveniristici autori - impertinenza della Storia! -, immutabile quadro fantapolitico di riferimento resta la "guerra fredda" USA-URSS.

Non è poi un caso che fra i curatori di *Strani Attrattori* compaia ancora una volta Rucker, noto come matematico e specialmente teorico del Transrealismo, in una certa misura identificabile con il Cyberpunk stesso. In merito, al già citato *Manifesto transrealista* va aggiunta nel '91 una raccolta di racconti mai tradotta in italiano: *Transreal*. A maggior ragione di fronte alle odierne simulazioni informatiche della realtà virtuale o artificiale, le idee da lui esposte rinnovano effettivamente un dubbio: che la realtà "normale" non sia che uno dei livelli della realtà, a volte riduttivo se non fuorviante. Spingersi oltre è fra i compiti dell'immaginario tecnologico. Ma la stessa realtà quotidiana ha spesso raggiunto un grado - o degrado - di complessità tale, da rendere inadeguate chiavi di lettura quali i vecchi realismi. Paradossalmente, il nuovo fantastico in letteratura o il "nuovo visionario" nelle arti figurative risultano strumenti di interpretazione più aggiornati. S'intende, sempre per approssimazione. E' evidentemente in tal senso che va letto l'invito di Rucker a rovesciare l'"immediata percezione in chiave fantastica". Comunque, il discorso calza a pennello sulla cosiddetta narrativa di genere. La sublimazione e contaminazione dei vecchi e colorati generi (dal "giallo" al

"nero" al "blu", almeno per quanto ci riguarda) è forse la formula della letteratura di domani.

Sia pur veloce, questa panoramica non sarebbe completa al livello teorico se non si accennasse ad un ulteriore "ismo", che del Cyberpunk ha sviluppato e portato ad estreme conseguenze alcune intuizioni. Dal nome stesso se ne intuisce il senso: Immediatismo. Il termine è un gioco di parole. Esso sta ad indicare tanto il rifiuto dello strapotere, della concentrazione e manipolazione dei media, quanto una rivendicazione di immediatezza nelle espressioni artistiche e culturali. A scanso fraintendimenti a carattere involutivo, ciò non significa rigetto della teconologia tout court, bensì limitazione dell'invadenza e ingerenza dei mezzi di comunicazione di massa nelle nostre esistenze tramite la riappropriazione critica del loro controllo. Presupposti tendenzialmente condivisibili sono che l'alienazione se non lo sfruttamento dell'uomo passi ormai soprattutto attraverso tali mezzi, che in un certo senso e misura i media elettronici siano anche mezzi di produzione, e che le informazioni da essi veicolate o rielaborate siano divenute le merci privilegiate della nostra epoca. Per approfondire, è comunque utile consultare il volumetto *Via Radio. Saggi sull'Immediatismo* del sedicente Hakim Bey (ShaKe, '95; attendibilmente, si tratta di Peter L. Wilson: nelle stesse edizioni, è tradotto pure il suo poliedrico e combattivo *T.A.Z.*).

La critica al Cyberpunk

A partire dagli ambienti accademici nord-americani, non sono mancate reazioni negative alle sollecitazioni e provocazioni cyberpunk. Indicativa, la raccolta di scritti di

più autori *Tecnocultura. Visioni, Ideologie, Personaggi,* curata da G. Bender e T. Druckrey e tradotta per la Urra Apogeo. Nell'articolo *La Realtà Virtuale come completamento del progetto illuminista,* Simon Penny se la prende con il neo-luddismo e un preteso conservatorismo di fondo latenti nella controcultura in questione. Addirittura, dalla civiltà occidentale pare che essa abbia ereditato una visione del mondo maschile, patriarcale e cristiana. Ad esempio, quando "i Cyberpunk di William Gibson proclamavano che il corpo è carne, non erano in grado di notare come la loro posizione fosse simile a quella di Sant'Agostino"! Sul tema insiste Margaret Morse. Il suo intervento, dal titolo ironico *Che cosa mangiano i Cyborg?,* prende palesemente di mira il *Manifesto Cyborg* di Donna Haraway, che dall'85 aveva gettato scompiglio perfino tra le femministe americane. Alla base di "alcune fantasie cyberpunk", la prima individua un rifiuto psicologico-culturale di accettare "il corpo organico in sé", motivo per cui "l'immortalità e l'incapacità di amare divengono l'istanza principale".

Insomma, da parte di alcuni dell'esperienza cyberpunk viene isolato ed evidenziato un elemento neo-gnostico in effetti qua e là affiorante nelle produzioni non solo estetiche del genere. L'insinuazione è di riproporre l'antico dualismo anima e corpo, travestito da software e hardware. Insorge il sospetto di un fine tendenzioso. Quello di voler meglio neutralizzare i contestatori di un uso e sviluppo a senso unico della tecnologia, in quanto morbosi visionari o, peggio, ambigui reazionari. Con mentalità più elastica, c'è chi ha recepito che la rivoluzione informatica comporta una problematica mutazione culturale. Basiamoci su una ennesima traduzione. Citando en passant sia Gibson sia la Haraway, nel saggio Vita, scienza & cyberscienza (Garzan-

ti, '96) la studiosa di filosofia della scienza Evelin Fox Keller giunge a una singolare conclusione: "Alla fine del Novecento è il computer a dominare la nostra immaginazione e ci ha liberati dalla strana locuzione l'uomo ha un corpo. Oggi potrebbe essere corretto dire che il corpo - nel senso che la parola ha ora acquisito - ha un uomo".

Che il Cyberpunk abbia lasciato il segno pure nell'immaginario scientifico? Cautamente, la stessa Keller mette le mani avanti: "E quel corpo potrebbe racchiudere l'uomo in una morsa ben più stretta di quanto abbia mai fatto un corpo materno". Spiccatamente femminile, il significato è meno sibillino di quel che sembri. Può darsi che certe invenzioni di Gibson o gli argomenti della Haraway guardino lontano. Ma, prima, tocca fare i conti con la natura. Anche supponendo che ciò diventi tecnicamente praticabile, non è detto che essa consenta al nostro corpo di lasciare che i suoi contenuti psichici "si riversino" tanto facilmente in qualcos'altro! Ad ogni modo, le principali critiche mosse al Cyberpunk si incentrano sugli ipotetici rischi di una nuova metafisica. Oltre che dalle narrazioni o commenti degli scrittori, pur sempre di tenore eminentemente fantastico, è attendibile che in America quelle siano state alimentate dai messaggi e atteggiamenti di un Timothy Leary, a volte tali da suscitare o giustificare qualche perplessità. In un articolo sulla rivista *Neuropolitique* nell'88 (tradotto in *Cyberpunk Antologia*, ShaKe, '90), appunto lui aveva invitato platonicamente a studiare le "procedure pratiche e tecniche di tipo neurologico e psicologico, per comprendere e controllare gli indizi di unione-immortalità impliciti nel processo di morte".

La riflessione francese

Nella forma congeniale della riflessione, in Europa la replica francese non si è fatta attendere. Nei recenti saggi tradotti per la Synergon o la Feltrinelli, Pierre Lévy ha ribaltato l'intera tematica nei vasti orizzonti aperti dalla telematica. Ulisside e incorporeo esploratore del ciberspazio, il suo "intellettuale collettivo" si propone come esaltante ma elitaria astrazione. Pur ipotizzando i liberi accessi alla tecnologia e all'informazione rivendicati dai Cyberpunk, all'atto pratico essa lascia dubbiosi se non indifferenti i nostri ordinari destini. Del resto è lo stesso Lévy a sovrapporre, all'avventurosa metafora della navigazione nella rete telematica, quella restrittiva e meno rassicurante di un labirinto informatico. Volendo quindi abbozzare una prospettiva politica globalizzante, in *L'intelligenza collettiva* il pensatore e programmatore perfeziona le formule del "platonismo tecnologico", non sgradito all'industria informatica d'oltreoceano: "Noi tratteggiamo qui un ideale radicalmente diverso dalla città platonica, retta da una casta di filosofi. Platone propone un'utopia territoriale, descrive una Terra fissata da un cielo filosofico. Il nostro Spazio del sapere, al contrario, è il luogo senza luogo nel quale errano gli intellettuali collettivi...". "La società dello spettacolo, il pensiero annegato nei media e nella pubblicità" potrebbe così emanciparsi e riscattarsi. Sarà. Ma a noi questo Spazio del sapere, se non proprio la Repubblica platonica, ricorda l'altrettanto platonico Mondo delle idee aggiornato alla realtà virtuale. E se poi all'accademica "casta dei filosofi" si sostituisse quella dei tecnocrati?

Non è questo lo spazio per dilungarsi sui più interessanti spunti forniti dalle opere di Baudrillard, nel corso della sua radicale critica della società mediatica. Basti notare che

già nel settembre '84, nell'articolo *Video delle mie brame* apparso sul nostro periodico *Panorama*, egli affondava il suo bisturi demistificante nel vivo di un argomento imbarazzante qui più sopra sondato: "Il miraggio del corpo è ovunque straordinario... Il corpo è vezzeggiato nella perversa certezza della sua inutilità, nella totale certezza della sua non resurrezione... Non si tratta di essere - e nemmeno di avere - un corpo, ma di essere fissati sul proprio corpo".

Indirettamente, il metodico scetticismo del filosofo rimanda ad una enigmatica doppiezza del Cyberpunk, all'altra sua faccia più cinica e dissacrante eppure stranamente complementare. Quasi che si tratti di un circolo vizioso, il quale da un istante all'altro possa inghiottirci in un gorgo o innalzarci in una spirale. Ed ecco come l'autore prosegue il proprio discorso, ridimensionando la questione ai suoi termini correnti: "a quest'ossessione fa da contrappunto un'altra, di essere fissati sul proprio cervello. Quel che la gente contempla o crede di contemplare nello schermo del word-processor o del computer sono le operazioni del proprio cervello..., di cui si vorrebbe rendere visibili i miliardi di connessioni, e assistere al loro svolgimento come in un videogame. Quel che ci affascina è lo spettacolo offerto dal cervello e dal suo funzionamento. Ci piacerebbe poter vedere lo svolgimento superstizioso dei nostri pensieri. E anche questa è una superstizione".

Per giunta, si sa, dal pessimismo al catastrofismo il salto è breve. A riprova del fatto che gli interlocutori europei privilegiati dai Cyberpunk americani parlano francese, e del loro coinvolgimento nel più ampio fenomeno del Postmodernismo, giova rileggere uno dei più noti teorici di questa discussa ma stimolante tendenza culturale. In vena di divagazioni fantascientifiche, in *Biglietto per uno scenario*

nuovo J.-F. Lyotard nell'85 ammoniva: "la corteccia cerebrale è l'organizzazione materiale più complessa che si conosca; le macchine che essa genera ne sono un'estensione; la rete che formeranno sarà una seconda corteccia, più complessa; spetterà ad essa risolvere i problemi di evacuazione dell'umanità altrove... le operazioni per separare quelli che potranno partire... sono cominciate, con il criterio del sottosviluppo... lo scarto sempre maggiore fra la ricchezza del Nord e la povertà del Sud, la disoccupazione e la nuova povertà, la deculturazione generale con la crisi della Scuola...". Purtroppo, occorre ammettere che alcune di tali oscure previsioni si vanno chiarendo alla luce degli eventi. Non ci resta dunque che cercare di evitare una possibile catastrofe, con molta buona volontà e razionalità, ma anche con una congrua dose di immaginazione!

La narrativa italiana

In Italia, alcuni tra i primi ad occuparsi del fenomeno Cyberpunk in forma saggistica o giornalistica sono stati Franco Berardi detto Bifo, Antonio Caronia, Raffaele Scelsi, Fabio Giovannini, Franco Bolelli, Piergiorgio Nicolazzini, Nando Vitale. Su un piano invece generale, gli stessi sono stati affiancati da interessanti sebbene parziali contributi teorici. Fra questi, è il caso di segnalare Elémire Zolla e Tomás Maldonado. Se non altro, essi hanno offerto due interpretazioni tendenzialmente opposte: più di sfuggita e proteso verso una suggestione smaterializzante, il primo; in maniera più analitica e ancorato ad una visione realistica, il secondo. Di tutti, chi ha privilegiato l'aspetto letterario; chi quello politico-sociologico; chi, ancora, quello dell'espres-

sione artistica.

Nel frattempo, il filosofo francese Pierre Lévy ha fornito nelle sue opere la riflessione forse più ampia, aggiornata e fino a un certo punto convincente sul complesso contesto, al di là di un episodio pure incisivo e sintomatico quale il Cyberpunk (tradotti di lui in italiano, i saggi *Le tecnologie dell'intelligenza. L'avvenire del pensiero nell'era informatica* e *L'intelligenza artificiale. Per un'antropologia del cyberspazio*). Incentrato soprattutto sulla realtà virtuale e tradotto dall'inglese, si veda pure il saggio *Mondi virtuali*, di Benjamin Woolley (Bollati Boringhieri, 1993). Nè va sottovalutato l'ascendente dei saggi decisamente critici di un altro studioso della cultura determinata o condizionata dai mezzi di comunicazione di massa: Jean Baudrillard. Ci limitiamo qui a citare le opere, il cui influsso ha avuto qualche riscontro più o meno palese nella nostra narrativa.

Venendo a quest'ultima, da noi il genere Cyberpunk ha stentato per vari motivi a decollare. Un precedente valido può essere considerato nel '90 il racconto *C'è Dioniso al Videotel* di Gianni De Martino (sul n. 4/5 della rivista bolognese di narrativa TempOrali): esempio intrigante e malinconico di erotismo tecnologico se non ancora di "sesso virtuale". Sensibili a temi e atmosfere cyberpunk sono altresì le prime prove di una delle voci più stimolanti dell'underground nei Novanta: Franszisko (si veda in bibliografia). Nel '92 a Bologna, la intraprendente casa editrice Synergon decide di varare una collana specifica. Tocca al sottoscritto esordire, con un volumetto di narrazioni di vario tipo: *Alice cibernetica*. Quest'ultimo è anche il titolo del primo racconto. Superfluo sottolineare come esso si rifaccia al celebre *Attraverso lo specchio* di Lewis Carroll, laddove lo specchio si è però trasformato nel video attuale del computer. Nel '96, un

seguito a sorpresa della vicenda verrà sviluppato nel romanzo *Il ritorno di Alice cibernetica.* Sarà meglio specificarlo: il titolo allude al ritorno del personaggio dalla dimensione della realtà virtuale, in cui sono ambientate le scene principali della narrazione!

Nella stessa collana della Synergon, fanno seguito rispettivamente nel '92 e nel '93 *La leggenda dei fantasmi* di Vanni De Simone e la raccolta *Flatline Romance* di Pina D'Aria. Fra le successive uscite, il romanzo sperimentale *Hitler-Warhol Experience* di Lorenzo Miglioli (che ha pure prodotto, con altri e in collaborazione con l'editore Castelvecchi, un "ipertesto" letterario intitolato *Ra-Dio*); il romanzo a quattro mani - realizzato tramite modem - *Gambling*, di Giorgio M. Schiavina e Barbara Sommariva; i volumi di racconti *Annihilate this week* di Jumpy Velena e *Marketing Killer* di Oscar Marchisio (Edizioni Multhipla, 1993). Appresso, ci soffermeremo sugli esempi della D'Aria e di De Simone. Essi sono infatti i più diversificati fra loro e, almeno in quanto tali, significativi ai fini di questa breve ricognizione.

Due esempi diversificati

Spicca nelle prime narrazioni della D'Aria, stese con abile stile fumettistico e "in presa diretta", la figura e il personaggio gibsoniano del *flatline.* E' questa una cruda espressione in gergo, che sta ad indicare un encefalogramma ormai piatto o terminale: sintomatico di chi abbia scelto di "riversarsi" - grazie a una interfaccia cervello-computer - nel software informatico. Ovvero di continuare una sua esistenza precaria, scisso dal proprio corpo, in una dimensione artificiale: il "ciberspazio", appunto, altra attendibile in-

venzione della fervida e un po' morbosa fantasia di William Gibson. Non è facile peraltro individuare una trama, in questi flash di scrittura che danno a volte per scontato un antefatto favoloso e irreparabile, come il "grande scoppio del '96" nel racconto intitolato *Flatline Romance*. Semplicemente, gli eventi sono divenuti pressoché ininfluenti ma proprio perciò altrettanto verosimili, nel futuro incombente dell'esistenza di cui la narratrice ci anticipa qualche traumatico squarcio e nel quale bruscamente ci ribalta.

Sul successivo romanzo *Ucronia Techno-Glad* della D'Aria, uscito nel '94, in particolare sulle invenzioni linguistiche e sulla tormentata scansione del suo irruente "flusso di coscienza", niente di meglio che rimandare alla esaustiva introduzione di Antonio Caronia. Basti qui rilevare la carica di anarchica aggressività emanante da personaggi femminili quali Lola Lupa alias Madam, intuibili alter ego assunti da un'autrice non altrimenti combattiva sul difficile fronte del reale, eppure capace di improvvise scontrose illuminazioni. Allora, può accadere che la poco accostabile "Signora del Cyberpunk" italiano appaia lei stessa la virtuale epifania di un suo volubile personaggio! Circa la sua produzione il giudizio più pertinente resta probabilmente quello di Daniele Brolli, nella prefazione a *Flatline Romance*: "Non sono racconti... Sono le anime moltiplicate dai media che persistono nelle vie della città. Sono la spazzatura della nostra memoria rimasta appiccicata alla materia grigia. Ascoltiamo i loro vaticini perché abbaiano parole che sanno descrivere l'oscenità livida della morte, la tragedia carnale del desiderio, le spirali ovvie del dubbio...".

Per reazione, vien quasi voglia di dare ascolto alle parole di Nathan Never, eroe di un fumetto cyber italiano di

successo edito da Sergio Bonelli: "Non ho potuto fare a meno di tornare nel cyberspazio. Solo qui sento di poter essere me stesso... privo dei miei difetti sia morali sia fisici... solo qui posso apparire come mi sento dentro". Non sempre è però possibile indulgere alla fuga dal reale. Pur adottando l'immaginario tecnologico avanzato, rispetto ai modelli d'oltreoceano l'esigua narrativa cyberpunk nostrana pare accentuare spunti non ingiustificati di un sospetto globale verso la tecno-scienza, ancor più che la critica anti-tecnocratica di ascendenza orwelliana. Tale, la conclusione sconcertante o il bagliore di sinistra speranza del primo romanzo di De Simone, il più vicino allo spirito iconoclasta di Philip K. Dick o di Burroughs. Nella "jungla del futuro" più o meno prossimo, dominata dalle multinazionali dell'informatica e del crimine organizzato, sono degli androidi e non uomini a emanciparsi da ogni condizionamento indotto e a riscoprire in sé la scintilla dell'umanità. Un nuovo "provvidenziale" salto evolutivo è così delineato. Inversamente a quanto accadeva vent'anni fa nel film di Stanley Kubrick *2001: Odissea nello Spazio* (tratto dal libro di Arthur C. Clarke), con uno sforzo ribelle la macchina intelligente si candida sì alla successione, ma sul contrastato cammino del progresso della coscienza.

Nel suo secondo romanzo *CyberPass* del '94, De Simone torna sulla tematica a lui cara. In un allegorico futuro, egli attribuisce alle macchine una spiritualità ormai inibita nel genere umano, fino ai paradossi di chiedersi se esse possano avere un'anima a noi negata o di descrivere il suicidio di un androide. La visione pessimistica dell'autore è forse influenzata dagli echi di certe teorie, che assegnano agli umanoidi o alle intelligenze artificiali il destino di anello

successivo nella catena evolutiva, dopo l'uomo e ancor prima - perché no? - le scimmie antropomorfe. C'è poi un motivo più immediato che ispira la sua produzione. La preoccupazione di una crescente divaricazione fra centro e periferia, tra Nord e Sud del mondo, soprattutto a causa della ormai impossibile rincorsa di un modello tecnologico imposto ineluttabilmente dall'alto. Comunque, a fondamento resta un senso di sfiducia nelle autonome capacità di riscatto della condizione umana.

Di fronte a tale prospettiva, hanno buon gioco la razionalità o perfino la sensibilità fino ad oggi del tutto ipotetiche delle "macchine pensanti". Con un rovesciamento dei termini convenzionali della questione, invece che profilarsi come possibile minaccia esse assumono un ruolo analogo a quello del "buon selvaggio" nell'immaginario settecentesco. Stavolta però, si presume, non disponibili a lasciarsi facilmente soppiantare o colonizzare. Se non altro, in base al pratico vantaggio di rappresentare a buon diritto il progresso tecnologico, anziché la sopravvivenza di un passato pur sempre umano e per giunta in odore di barbarie. Da questo punto di vista, s'intende, ben venga allora l'"umanità artificiale"!

Le eroine del Cyberpunk

"Né Cyber né Punk" specifica nel '93 una dicitura sulla copertina di *Gambling*, autori Giorgio Schiavina e Barbara Sommariva. Ciò sta evidentemente a denotare una volontà di superamento dell'esperienza Cyberpunk, anche da noi e non soltanto nel campo della narrativa. Quanto al titolo, è la stessa copertina a spiegarci che si tratta di un "gioco d'az-

zardo", ma nelle realtà virtuali. Una continua alternanza, interferenza, quasi confusione di piani - tra la nostra abusata consunta realtà e quella simulata dal software di un computer - è effettivamente presente e ossessiva nella trama del romanzo. Ne è il complesso congegno narrativo. Cerchiamo tuttavia di dare uno sguardo attraverso e al di là dello sviluppo della vicenda; anzi, dell'intreccio: finora, uno dei tentativi più impegnativi del genere, che siano stati da noi registrati su un dischetto e successivamente stampati su carta.

E' ancora la quarta pagina di copertina a informarci che le stesse componenti dell'intreccio, "un evento criminoso, un gioco strategico, uno scambio erotico", non sono che un corollario. E non a torto. L'intera narrativa cyberpunk sia estera sia nostrana, che si accetti o meno ormai tale etichetta, sembra una specie di crittogramma o una pregnante metafora. Come ogni metafora che si rispetti, essa va interpretata o perfino decrittata. Né *Gambling*, in tal senso, fa eccezione. Sia pure nel suo "realistico" svolgersi, la narrazione contiene un elemento esoterico, una chiave di lettura ricorrente, che rimanda insistentemente all'ineffabile o all'inconfessabile. Probabilmente, non ultimo è qui il sottile fascino di questo genere di narrativa, proiezione di una metamorfosi dell'immaginario a contatto delle trasformazioni della tecnologia. Oltre che della fantasia, è come se si producesse una reazione, una contrazione e una tensione della mente. Beninteso, della nostra; non di quella, presunta o pretesa, di qualche intelligenza artificiale.

A volte, la metafora assume la forma personale e la forza simbolica di una allegorìa. Volentieri, e per ragioni difficilmente spiegabili, si tratta di archetipi femminili. Una sorta di ologrammi che scaturiscono dall'inconscio, non senza un

colpo d'ala dell'ispirazione letteraria. Sono un po' le misteriose eroine, o, se si preferisce, le semidee tutelari del Cyberpunk. E' il caso di Lise, silenziosa protagonista del racconto *Il mercato d'inverno* di Gibson (nella raccolta *La notte che bruciammo Chrome*). Lo scrittore americano riecheggerà il suo nome nel titolo di un noto romanzo, dove esso è incluso in quello della più celebre ed enigmatica modella di Leonardo: *Mona Lisa Overdrive* (tradotto in italiano, diventa *Monna Lisa Cyberpunk*). Tuttavia la password è piuttosto da rinvenire nel titolo del racconto. Infatti, si vada a confrontare con il finale di una commedia di Shakespeare dal titolo simile, *Racconto d'inverno*. Si scoprirà che Lise altri non è se non l'originale versione informatica del personaggio di Ermione, la rediviva di cui Shakespeare scriveva: "che riveli dov'ella ha vissuto, o come è stata sottratta di tra i morti". Tra i sogni proibiti della tecnologia più avanzata, Lise rappresenta dunque l'antica sfida umana contro la morte.

Torniamo infine a *Gambling* , e ci imbattiamo in "quel dramma di amore e gelosia e di morte, la Carmen, da cui Bizet trasse l'omonimo melodramma...". Non si tratta di un semplice, tantomeno casuale, inciso nella trama complessiva del racconto. Lo stesso si conclude, quasi imprevedibilmente, con questa battuta: "Nel mio me stesso nuotava una... Sì, è vero... una Carmen, la stessa Carmen che fino a poco fa stava nuotando nuda nell'acqua qui di fronte". Altrove, l'eroina desunta da Mérimée si svela come l'estasi di Dioniso, che distrugge la forma dinamica delle cose, opposta - e, forse, complementare - ad "Apollo, la mente che guida verso la forma". D'altra parte, ella impersona il culto dell'energia, cui può nondimeno alternarsi o mescolarsi un pessimismo cupo, che "avventura a guardare e descrivere

l'uomo con tutto il male che gli appartiene". In termini semplificativi, realtà virtuale e realtà "reale", natura e tecnocrazia: sono le antitesi incrociate nel romanzo. Ma, niente paura. Questa volta è Carmen a spuntarla, sul tecnocrate di turno.

Maturazione del Cyber italiano

Ne è passato di tempo dal romanzo *Cybernia* di Lou Cameron, poco noto precursore americano del genere Cyber, più che del Cyberpunk in senso stretto (Mondadori Urania, '73). Ne è trascorso da quando Norbert Wiener scriveva, in *Introduzione alla cibernetica*: "la nostra concezione della società differisce dalla società ideale prospettata dai fascisti e da molti magnati del mondo degli affari e della politica. Essi preferiscono una organizzazione in cui tutti i comandi provengano dall'alto senza che sia possibile nessuna reversibilità. Sotto di essa gli uomini sono stati ridotti al livello di esecutori degli ordini di un centro nervoso che pretende di essere superiore. [...] E' una degradazione della condizione umana legare un uomo a un remo e impiegarlo come sorgente di energia; ma è altrettanto degradante segregarlo in una fabbrica e assegnarlo a un compito meramente meccanico che richieda meno di un milionesimo delle sue facoltà cerebrali".

Si è già detto: nella produzione italiana, permane la vocazione ad immaginare prospettive tecnologiche inquietanti. Così, ad esempio, nei romanzi di De Simone cui si è ripetutamente accennato. Per delinearne una appena più ottimista, Giorgio Sangiorgi in *Dissolvenza* (su *Futuro Europa* n. 14) ricorre a suggestioni orientali. Ai fallimenti dati

un po' troppo facilmente per scontati di comunismo e capitalismo, ai rigurgiti di razzismi e nazionalismi, Alessandro Vietti in *CyberWorld* (Editrice Nord, '96) si figura che nel Duemila e rotti subentri una sorta di platonica repubblica telematica. Scopi, restaurare pace e uguaglianza e consentire a uomini e donne dell'intero pianeta di dar corpo - beninteso, doppiamente virtuale - ai propri sogni. *CyberWorld*, appunto. Fatto sta che "Mai i filosofi presero una simile cantonata dai tempi di Aristotele a oggi". Per inciso, la battuta può suonare ironica allusione alle ultime discutibili teorie di Pierre Lévy.

Ecco dunque, dal "germe della contraddizione", rispuntare questa vecchia peste e molla della Storia. Nuova forma ne è la lotta fra Realisti e Virtualisti, contrari i secondi a ogni risorgente tentativo di regolamentazione. Sembra quasi di assistere alla polemica attuale sulla censura in Internet. D'altro canto espliciti, i richiami ai saggi *Reale e virtuale* di T. Maldonado e *Mondi virtuali* di B. Woolley. Giova pure confrontare con i concetti di tecno-oligarchia e tecno-democrazia, riassunti dal narratore cyber Oscar Marchisio sul quotidiano *Liberazione* del 20 novembre '96. Mai come ora, narrativa e riflessione tornano a incontrarsi e influenzarsi. Ma qui piace condensare una citazione inventata da Vietti. E' un flash sull'aspetto più enigmatico di tale immaginario epocale: "Il ciberspazio esiste indipendentemente dagli esseri umani. La tecnologia ha solo sviluppato gli strumenti perché si possa osservarlo".

Che la giovane narrativa cyber abbia pure maturato un livello introspettivo, lo conferma fin dal titolo *La stanza mnemonica*, romanzo edito nel '95 una volta di più dalla Synergon. Con esso, Marchisio si affianca - anche sotto

l'aspetto quantitativo - ad autori sopra citati quali la D'Aria e De Simone. Infatti alla sua seconda prova, il narratore cala le sue intenzioni e intuizioni in non poche pagine suggestive. In particolare, là dove egli analizza la memoria personale alla luce di quella ausiliaria del computer: una sorta di "Memoria ad Accesso Casuale" speculare delle nostre coscienze. "Tempo reale" e "tempo utile" sono d'altro canto espressioni correnti, che rimandano la prima a un ossessivo presente mediatico, la seconda ai ritmi di produzione o alle scadenze della burocrazia. Quasi che il prima e il dopo, fuori da tali coordinate, costituiscano un non-tempo irreale ed inutile. Ebbene, è questa dimensione cognitiva che si intende rivendicare al ricordo e all'immaginazione, sottraendola ad un impiego distorto e asfittico della tecnologia. Rispetto alla precedente raccolta di racconti *Marketing Killer*, meno sensibile appare inoltre l'imitazione dei modelli d'oltreoceano. Semmai, si tratta ora di consapevole emulazione. Unico neo, l'abuso di un linguaggio denso di tecnicismi da iniziati al gergo informatico, che rischia di appesantire la narrazione. Ma è un limite compatibile e superabile, data la relativa novità del genere in questione.

Del resto, nel contesto internazionale almeno ciò può far ben sperare: la nostra produzione sembra essere la sola a voler tenere testa alla sorella maggiore americana, in un campo considerato a lungo esclusivo. Ci saranno pure motivi validi, alla base di tanta ostinazione. C'è da augurarsi che non dico la nostra cinematografia, ma almeno la nostra editoria, seguiti a riservare spazi a tali autori perché possano sviluppare ulteriormente la propria personalità artistica. Anziché continuare stancamente a "giocare in casa" e subire ormai la superiorità schiacciante dell'avversario, essi hanno lanciato o raccolto una sfida dialettica con

la cultura egemone sul suo terreno. Sarebbe un peccato doverla lasciar cadere. Nel nostro "piccolo mondo antico", hanno infatti mostrato di essere fra i pochi ad avere qualcosa di nuovo da dire. In più casi, di saperlo dire con una valenza mediterranea - il che non è proprio da trascurare - e con un certo acume se non prima degli altri. Se si guarda poi ad esperienze limitrofe quale la "viedeo-poesia" o alla "narrativa minore" del fumetto di qualità, ciò è particolarmente vero. Il precoce *RanXerox* di Tamburini e Liberatore, personaggio cyborg che si muove in un ambiente avveniristico ed ostile, edito con successo sulla rivista *Frigidaire* negli Ottanta, nasce addirittura nel '78.

Eppure, di rado pubblicazioni varie si sono distinte per aver ospitato l'aspetto creativo locale del Cyberpunk. Apprezzabili eccezioni, la menzionata rivista TempOrali e le antologie-manifesto del gruppo NeoNoir, che hanno accolto fra l'altro storie di Marco Minicangeli, Sabrina Deligia, Alessandra Santini. Oltre a tradurne e commentarne meritoriamente i testi americani, si è preferito da noi scriverne o straparlarne in termini politici, culturali, di costume. Al limite, disquisire se il fenomeno in patria fosse ancora vitale o defunto. Chissà, forse per esorcizzarne il potenziale palingenetico e contrastarne un effettivo innesto e adattamento alle nostre particolari condizioni. Coerentemente con le origini fantascientifiche, la morte annunciata del Cyberpunk sembra al contrario rianimarne gli effetti virali ed espanderne il contagio. E' accaduto nell'86, quando Michael Swanwick ne ha decretato il riassorbimento nel Postmodernismo. E nel '91, ad opera di Lewis Shiner sul *New York Times*, presto ed efficacemente contestato da Bruce Sterling. Evidentemente, il mostro proteiforme sopravvive ad ol-

tranza ai propri padri snaturati. Sempre che non si voglia dar retta al malizioso commento di un acuto saggio del '93 di Mafalda Stasi, *God save the Cyberpunk*: "Dichiarato morto al centro dell'impero, il cyberpunk prospera nelle colonie".

BIBLIOGRAFIA

AA. VV., *TempOrali* nn. 12/13 e 14, Synergon, '92 e '93.

Jean Baudrillard, *Il delitto perfetto*, Raffaele Cortina, 1996.

Jean Baudrillard, *Il sogno della merce*, Lupetti, 1987 (antologia di testi).

Jean Baudrillard, *L'altro visto da sé*, Costa & Nolan, 1992.

Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Galilée, 1981 (non tradotto in italiano).

Jean Baudrillard, *Simulacri e fantascienza*, in La fantascienza e la critica, a cura di Luigi Russo, Feltrinelli, 1980.

James G. Ballard, *La mostra delle atrocità*, Bompiani, 1995.

James G. Ballard, *Crash*, Rizzoli, 1990.

James G. Ballard, *L'isola di cemento*, Anabasi, 1995.

Gretchen Bender e Timothy Druckery (a cura di), *Tecnocultura. Visioni, Ideologie, Personaggi*, Urra Apogeo, 1996.

Franco Berardi (a cura di), *Cyberpunk*. Gli autori del cyberpunk, Synergon, 1989.

Franco Berardi, *Politiche della mutazione. Immaginario cyberpunk nel passaggio paradigmatico*, Synergon, 1991.

Franco Berardi (a cura di), *Più cyber che punk*, Synergon - A/Traverso, '89, '90 e '92.

Franco Berardi, *Mutazione e cyberpunk. Immaginario e tecnologia negli scenari di fine millennio*, Costa & Nolan, 1994.

Franco Berardi e Franco Bolelli, *60/90, dalla psichedelia alla telepatica*,

Synergon, 1992.
Hakim Bey, Via Radio. *Saggi sull'Immediatismo*, ShaKe, 1995.
Hakim Bey, T.A.Z., ShaKe, 1993.
Pino Blasone, *La narrativa cyberpunk in Italia*, su Frigidaire n. 161/162/163 del '94.
Pino Blasone, *Alice cibernetica*, Synergon, 1992.
Pino Blasone, *Il ritorno di Alice cibernetica*, 1996.
Daniele Brolli (a cura di), *Cavalieri elettrici*, Theoria, 1994.
Daniele Brolli (a cura di), *Cuori elettrici. Antologia essenziale del cyberpunk*, Einaudi, 1996.
Pat Cadigan, *Mindplayers*, ShaKe, 1996.
Lou Cameron, *Cybernia*, A. Mondadori, 1973.
Gianni Canova (a cura di), *Nirvana. Sulle tracce del cinema di Gabriele Salvatores*, Zelig, 1996.
Franco Carlini, *Chips & salsa. Storie e culture del mondo digitale*, manifestolibri, 1995.
Antonio Caronia, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Theoria, 1985.
Antonio Caronia, *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle Reti*, Muzzio, 1996.
Peter Carravetta e Paolo Spedicato (a cura di), *Postmoderno e letteratura. Percorsi e visioni della critica in America*, Bompiani, 1984.
Remo Ceserani, *Raccontare il postmoderno*, Bollati Boringhieri, 1997.
Giorgio Concato, *L'angelo e la marionetta. Il mito del mondo artificiale da Baudelaire al ciberspazio*, Moretti & Vitali, 1996.
Pina D'Aria, *Flatline Romance*, Synergon, 1993.
Pina D'Aria, *Ucronia Techno-Glad*, Synergon, 1994.
Gilles Deleuze e Felix Guattari, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, De Agostini, 1988 (altra edizione italiana in corso per Castelvecchi, più volumi).
Gianni De Martino, *C'è Dioniso al Videotel*, su TempOrali n. 4/5 del '90.
Vanni De Simone, *La leggenda dei fantasmi*, Synergon, 1992.
Vanni De Simone, *CyberPass*, Synergon, 1994.
Philip. K. Dick, *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, Sellerio, 1996.
Philip. K. Dick, *Blade Runner*, Fanucci, 1996.
Philip. K. Dick, *I simulacri*, Fanucci, 1997.

Philip. K. Dick, *La svastica sul sole*, Editrice Nord, 1993.
Leonore Fleischer, *The Net. Intrappolata nella Rete*, Bompiani, 1996.
Franco Forte (a cura di), *Cyberpunk. Itinerari nel ciberspazio*, Stampa Alternativa, 1995 (con interventi di A. Caronia e P. Nicolazzini, più un ipertesto in floppy disk di Fabio Gadducci e Mirko Tavosanis).
Evelyn Fox Keller, *Vita, scienza & cyberscienza*, Garzanti, 1996.
Franszisko, *Cuori solitari*, Contagio Cyb, 1991.
Franszisko, *Notte da lupi*, Contagio Cyb, 1992.
Miguel A. Garcia, *Border-line*, in I percorsi dell'ipertesto di Carlo Rovelli, Castelvecchi - Synergon, 1993 (con floppy disk allegato).
William Gibson, *Neuromante*, Editrice Nord, 1993.
William Gibson, *La notte che bruciammo Chrome*, A. Mondadori, 1993.
William Gibson, *Tre romanzi cyber (Giù nel Cyberspazio, Monna Lisa Cyberpunk, Luce Virtuale)*, A. Mondadori, 1996.
William Gibson e Bruce Sterling, *La macchina della realtà*, A. Mondadori, 1992.
Fabio Giovannini, *Cyberpunk e splatterpunk. Guida a due culture di fine millennio*, DataNews, 1992.
Renato Giovannoli, *Scienza della fantascienza*, Bompiani, 1991.
Donna J. Haraway, *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, 1995.
Ihab Hassan, *The Dismemberment of Orpheus. Toward a Postmodern Literature*, The University of Milwaukee Press, 1971 (non tradotto in italiano).
Aldous Huxley, *L'isola*, A. Mondadori, 1995.
Aldous Huxley, *Il mondo nuovo - Ritorno al mondo nuovo*, A. Mondadori, 1991.
Timothy Leary (a cura di), *Caos e Cibercultura*, Urra Apogeo, 1995 (con interventi di Burroughs e Gibson).
Pierre Lévy, *Le tecnologie dell'intelligenza. L'avvenire del pensiero nell'era informatica*, Synergon - A/Traverso, 1992.
Pierre Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, 1996.
Jean-François Lyotard, *Il postmoderno spiegato ai bambini*, Feltrinelli,

1987.
Tomás Maldonado, *Reale e virtuale*, Feltrinelli, 1992.
Oscar Marchisio, *Marketing Killer*, Multhipla, 1993.
Oscar Marchisio, *La stanza mnemonica*, Synergon, 1995.
Lorenzo Miglioli, *Hitler-Warhol Experience*, Synergon, 1994.
Nando Minnella, Vanni De Simone, Pino Blasone (a cura di), *Postpoesia. Testi e interventi sulla poesia postmoderna*, ILA Palma, 1987.
Piergiorgio Nicolazzini (a cura di), *Cyberpunk*, Editrice Nord, 1994.
Vincent Omniaveritas, *La nuova fantascienza*, su *Alphaville* n. 1 del '92.
Fernanda Pivano (a cura di), *Poesia degli ultimi americani*, Feltrinelli, 1973.
Rudy Rucker, *Transreal*, WCS Books, 1991 (non tradotto in italiano).
Rudy Rucker, *Software. I nuovi robot*, Phoenix, 1995.
Rudy Rucker, *Le formiche nel computer*, Fanucci, 1996.
Rudy Rucker, *Luce bianca*, Bompiani, 1996.
Rudy Rucker, Peter L. Wilson, Robert A. Wilson (a cura di), *Strani attrattori. Antologia di fantascienza radicale*, ShaKe, 1996.
Giorgio Sangiorgi, *Dissolvenza*, su *Futuro Europa* n. 14 del '96.
Robert J. Sawyer, *Killer on-line*, Editrice Nord, 1995.
Raffaele Scelsi (a cura di), *Cyberpunk Antologia*, ShaKe, 1990.
Barbara Sommariva e Giorgio M. Schiavina, *Gambling*, Synergon, 1993.
Mafalda Stasi, *God save the Cyberpunk*, Synergon, 1993.
Bruce Sterling, *Il cyberpunk negli anni Novanta*, su *Isaac Asimov Science Fiction Magazine* edizione italiana, n. 2 del '94.
Bruce Sterling (a cura di), *Mirrorshades. L'antologia della fantascienza Cyberpunk*, Bompiani, 1994.
Bruce Sterling, *Isole nella Rete*, Fanucci, 1995.
Bruce Sterling, *Artificial Kid*, Fanucci, 1996.
Bruce Sterling, *Atmosfera mortale*, Bompiani, 1995.
Bruce Sterling, *Oceano*, Perseo Libri, 1991.
Bruce Sterling, *La matrice spezzata*, Editrice Nord, 1986.
Bruce Sterling, *Cronache del basso futuro*, A. Mondadori, 1995.

Bruce Sterling, *Fuoco Sacro*, Fanucci, 1997.
Tiziana Terranova, *Corpi nella Rete. Interfacce multiple, cyberfemminismo e agorà telematiche*, Costa & Nolan, 1996.
Roberto Terrosi, *La filosofia del postumano*, Costa & Nolan, 1997.
Gianni Vattimo, *La fine della modernità*, Garzanti, 1985.
Jumpy Velena, *Annihilate this week*, Synergon, 1993.
Alessandro Vietti, *CyberWorld*, Editrice Nord, 1996.
Nando Vitale, *Cyberguida. Parole chiave della comunicazione e dei nuovi media*, DataNews, 1996.
Nando Vitale e Roberto Callipari, *Immagini dal cyberspazio*, Stampa Alternativa, 1993.
Don Webb, *Il rumore di una porta che si apre*, in *Saggezza stellare*, a cura di D. M. Mitchell, Einaudi, 1997.
Benjamin Woolley, *Mondi virtuali*, Bollati Boringhieri, 1993.
Elémire Zolla, *Uscite dal mondo*, Adelphi, 1992.

Nota

In particolare per il Cyberpunk americano e i titoli dei testi originali, sono reperibili le bibliografie di Bruce Sterling (bruces@well.sf.ca.us) e Anne Balsamo (anne.balsamo @lcc.gatech.edu) presso le rispettive caselle di posta elettronica.

DAL TESTO ALL'IPERTESTO, DALL'IPERTESTO AL METATESTO: IL PROGETTO XANADU

Cesare Milanese

È con la nozione di ipertesto, a quanto pare, che prenderebbe il via la letteratura dell'era del computer. Ideatore e nominatore della nozione di ipertesto è l'americano Theodor Holm Nelson. Personaggio abbastanza esibizionista da pensare se stesso come dotato di carisma profetico. Il verbo da lui pronosticato è contenuto in un libro che ha per titolo "Literary machines 90.1" e che porta come sottotitolo Il progetto Xanadu, edito in Italia nello scorso '92 da Muzzio 'Nuovo Millennio'.[1]

La letteratura che noi conosciamo finora è stata una letteratura da pagina, una letteratura scritta in scrittura lineare. E questo fin dai tempi della pergamena e del papiro fino ad arrivare, lungo il corso dei secoli, all'era della carta stampata, che ha dato luogo alla formazione della cosiddetta 'Galassia Gutenberg', di cui si è occupato McLuhan.[2] Con l'avvento del computer lo scenario cambia. Secondo Nelson il computer ha la peculiarità di trasformare i testi della

scrittura in una organizzazione non lineare. È questa trasformazione che darebbe luogo alla comparsa di un testo, diciamo così, globulare, l'ipertesto.

Il testo, diventando ipertesto, si configura come una collazione di testi legati (collegati) tra di loro dal criterio della semplice associazione, vuoi combinatoria, dovuta all'elaborazione della macchina, vuoi estrosa e arbitraria del singolo operatore, che agisce ex machina. Un tipo di operatore al quale è difficile attribuire appropriatamente la denominazione di autore.

La prima sorpresa consiste nel fatto che Nelson ci fornisce la sua proposta non attraverso un'opera ipertestuale, ma attraverso un manuale di impostazione tradizionale, mancando clamorosamente di dare un esempio dell'opera ipertestuale in quanto tale. Ce ne fornisce l'istruzione per l'uso, ma non i risultati. E dal suo manuale si può dedurre, per ora, che la supposizione dell'ipertesto si presenta come la più macchinosa (anzi macchinistica ovviamente) e la più caotica teoria della letteratura che sia mai stata espressa. Dicendo caotica non se ne fa un rilievo negativo, quanto piuttosto una constatazione di pertinenza. Giacché il sistema della letteratura ipertestuale, così come viene prospettata da Nelson, costituisce la conferma della tendenza insita in ogni sistema linguistico (o simbolico che dir si voglia) non lineare, a generare di per sé lo stato di caos.

Nelson è perfettamente consapevole di un simile risultato e ammette anzi che lo scopo della letteratura ipertestuale è quello di rendere rappresentabile il caos e di esprimerlo come tale. E questo, egli dice, perché è conforme allo stato del mondo reale. Già su una simile asserzione ci sarebbe da discutere a non finire, anzi a finire del tutto dal doverne discutere, ma proseguiamo. Cerchiamo di seguire la nozio-

ne espressa da Nelson attraverso qualche sua definizione. Dice Nelson:

Con ipertesto intendo scrittura non sequenziale, testo che richiama e consente al lettore di scegliere; qualcosa che influisca al meglio davanti a uno schermo interattivo. Così come è comunemente inteso, un ipertesto è una serie di brani tra cui sono definiti legami che consentono al lettore differenti cammini.[3]

Considerato nella sua struttura primaria l'ipertesto è un testo che ha cambiato il supporto materiale su cui inscrive. È passato dal libro al drive, acquistando in questo modo la possibilità di essere collegato con qualunque altro testo che sia ad esso associato, a scelta e a non scelta dell'operatore. L'ipertesto è un insieme stratificato di testi più disparati, che in originale (prima della computazione elettronica) si trovavano inscritti (scritti) nei libri e che successivamente si troveranno trascritti (riscritti) nei 'neuroni' della memoria elettronica.

Intanto non si può non rilevare la singolarità del fatto che la letteratura da ipertesto, che vanta come sua caratteristica quella di essere una letteratura che farà a meno dei libri, nasce comunque dai libri. Dalla memoria dei libri. Un ipertesto sussiste se gli presussiste un testo, cioè se preesiste una elaborazione verbalizzata in termini lineari, su cui l'operazione ipertestuale innesterebbe i suoi giochi non lineari.

L'iperletteratura, anche se non sarà fatta sui libri, non potrà prescindere dai libri, sarà comunque compilata a partire dai libri, sarà comunque una letteratura ex libris, alla lettera. È vero che l'imago mundi che sorgerà (che dovrebbe sorgere) dalla rappresentazione dell'ipertesto tecnotronico

è destinata ad apparire nel ciberspazio della 'Galassia Maxwell', ma è pur vero che essa non può nascere che dai testi già cartacei che si sono generati (prima) nell'ambito della Galassia Gutenberg.

Nel recente libro Mondi virtuali (pubblicato l'anno scorso in Italia da Bollati Boringhieri), uno studioso inglese, Benjamin Wolley, riassume molto bene la storia dell'impresa di Theodor Nelson. Dice Wolley:

In principio, nel 1960, Nelson, la cui constatazione è stata l'inadeguatezza dei libri, aveva l'impressione che nell'ipertesto e negli ipermedia (due termini che per unanime riconoscimento sono stati da lui stesso coniati) potesse trovarsi la base di un genere assolutamente nuovo di pubblicistica: un medium che avrebbe trasformato i modi di produzione e di consumo del libro e di altri tipi di testo, anzi di ogni tipo di media. Il nuovo genere dovrebbe diventare un repertorio di testi, un immenso archivio elettronico dell'intera letteratura e si dovrebbe chiamare Xanadu. [...]. Poi le cose non sarebbero andate come Nelson aveva preventivato. L'oggetto libro, di cui aveva decretato la fine per il 1962, non scomparve. Non scomparve nemmeno nel 1990, quando lo stesso Nelson aveva annunciato che mancavano solo sei mesi all'avvento del progetto o almeno alla impostazione del software necessario per costruirlo.[4]

Un risultato tuttavia è stato comunque raggiunto. Il progetto Xanadu era stato lanciato in orbita collocandosi come uno dei concetti correnti quale portatore e portato della nuova mitologia del nostro avvenire immediato. Nelson ha escogitato il nome Xanadu ricavandolo da un poemetto Di Coleridge, che ha per titolo "Kublakhan, a Vision in a Dream" (1816).[5] Nella visione immaginata da Coleridge, in

un palazzo che sorge nell'isola felice che si chiama Xanadu, esisterebbe la biblioteca delle biblioteche, dalla quale è possibile generare la letteratura che si avvale di tutte le letterature.[6] Nelson si sarebbe dato il compito, servendosi dell'informatizzazione elettronica, di rendere effettiva (reale) questa biblioteca finora soltanto immaginata. E ha dato il nome di Xanadu alla sua ambiziosa impresa. Diventa facile rapportare la biblioteca di Xanadu di Coleridge e di Nelson con la biblioteca di Babele di Borges, la biblioteca del caos regolamentato, aperto sull'infinita (indefinita) possibilità delle combinazioni: in modo da poter configurare un sistema indefinito di opere, in cui Ordine e Caos (Codice e Vortice, direbbe Umberto Eco[7]) appaiono congiunti e sinergizzati. Un sistema di operazioni, più che di opere, la cui informalità degli intrecci di rappresentazione (anzi di rappresentazioni incongrue: o congrue che siano) non può dar luogo che all'immagine del mulinare delll'entropia. Theodor Nelson, non avendo a disposizione un'opera specifica da proporre come esempio, cita, come prova per analogia, il Talmud, inteso ovviamente come testo che fornisce una infinitudine di combinazioni interpretative.

Ogni testo letterario può diventare ipertesto (sempre letterario) mettendo in scena (o in evidenza) ogni altro tipo di testo (anche non letterario) che sia comunque collegato con esso, sia nel versante del significante, sia nel versante del significato.

Lasciate da parte le complicazioni tecnicistiche richieste e rese possibili dalla computazione elettronica (su cui sia Nelson, come più recentemente George P. Landoz, in un libro che si intitola Ipertesto. "Il futuro della scrittura",[8] si dilunga) dal punto di vista tecnico-artistico (euristico, se non proprio creativo), l'operazione ipertestuale si riduce a

una pratica di tipo combinatorio, mentre dal punto di vista della sistematica dell'arte (nello schema generale proprio della retorica) è una operazione che si colloca nell'ordine della dispositio. L'operazione ipertestuale, ripeto, potrebbe benissimo essere considerata una forma di euristica e di ermeneutica, anzi è proprio questo che essa dovrebbe essere, ma non lo è nella complicatissima e manualistica descrizione che ne fornisce Theodor Nelson. E sta qui il punto.

Nelson procede nel suo excursus ignorando le premesse e le conseguenze dell'organizzazione formale di un testo letterario nei due momenti essenziali che si collocano prima e dopo l'ordine della dispositio. Ignora l'ordine dell'"inventio" (l'euristica appunto) e ignora l'ordine dell'"elocutio". Ignora soprattutto le problematiche di quest'ultima, cioè della scrittura soggettizzata: ignora il testo come risultato del 'processo della Parole', per dirla con Saussure.[9] L'opera da ipertesto, come viene considerata da Nelson, si ferma al livello della pura combinatoria, non passa al livello della rappresentazione espressiva. A causa di questo tipo di mancanza egli si lascia sfuggire la cosa migliore che avrebbe potuto porre in considerazione: il fatto che l'ipertesto è soprattutto un lavoro di metatesto, tenuto conto che il metatesto, espresso in funzione poetica (per dirla con Jakobson[10]), costituisce il fondamento della letteratura contemporanea (ed anche non contemporanea).

La logica compositiva ipertestuale è veramente la base della letteratura a venire, ma il suo fondamento pratico e teorico viene prima, nel concetto di metatestualità espressiva che a Nelson sfugge completamente.

Par di capire che la prassi portante suggerita da Nelson si

riduca a un'operazione immediata del 'mettere insieme', del 'legare' [to link] materiali linguisticamente diversi, ma comunque correlati, senza una distinzione di contestualizzazione rispetto alla forma di autoreferenzialità formale prescritta dall'arte. Nelson sembra esclusivamente interessato alla meccanica di questi 'legami', che si configurano piuttosto come 'salti', non solo tra testo e testo, ma tra linguaggio e linguaggio (da codice a codice, da sistema a sistema). Salti che vengono compiuti come passaggi dalla verbalità alla iconicità, dalla lexis all'opsis, dal digitale all'analogico, dal seméma al matéma, dal segno al fonema. Dalle strutture profonde del linguaggio (cfr. Chomsky[11]) allo spettacolo delle galassie dell'universo infinito e dei mondi (cfr. Giordano Bruno[12]), consentendosi magari l'ascolto dell'armonia delle sfere di Pitagora insieme alla sinfonia Dal 'Nuovo Mondo' di Dvorák, per illustrare una raffigurazione del Giudizio universale di Michelangelo e altre universalizzazioni.

Dal passero di Catullo al passero solitario di Leopardi, che in una siepe contiene l'infinito, il volo, anzi il 'salto', è breve. Insomma una trasmutazione di segni-sensi, generati da un sistema di algoritmi intrecciati che li rendono possibili. Giacché parlare-scrivere, leggere-vedere, ascoltare-sentire, pensare-percepire diventerebbero simultanei. Come si sa, questo, è un risultare aspettato. Ci viene promesso come realtà virtuale. Tramite la concezione dell'ipertesto, aggiungerei. Giacché ciò che la fin fine si genera, seguendo l'elaborazione dell'ipertesto non è tanto un testo da scrittura quanto piuttosto un testo-organismo di segni sinestetici che danno luogo a un'apparizione dell'immaginario sotto forma di reale, cioè il virtuale: uno scenario di eventi segnici

che appaiono situati in uno spazio cibernetico, nella cibersfera. Nel cibermondo.

Con l'ipertesto virtualizzato la letteratura si trasformerebbe veramente da letteratura da lettura in letteratura da percezione, non più costretta a rimanere nei limiti lineari del 'detto', ma che intende fenomenizzarsi nei termini globalizzanti del 'fatto'. È un'altra conseguenza del concetto di ipertesto, questa, alla quale Nelson esplicitamente non arriva, anche se il suo concetto naturalmente vi approda. Questo magari si spiega. La nozione di realtà virtuale nasce recentemente, la nozione di ipertesto nasce molto prima, quando la virtualità non era ancora programmata. Ma è certamente su di essa che deve convergere (dovrà convergere) il progetto Xanadu.

Accadrà più in là, nel tempo, non ora. Per ora il progetto Xanadu è un'ipotesi sul testo. Xanadu, per ora, è appropriatamente considerata con l'immagine dell'isola. Un'isola che si raggiunge con una navigazione per salti, per rotte non sequenziali. Sono rotte 'interrotte', come i sentieri di Heidegger,[13] e possono avere quindi lo stesso esito: sfociare nell'indeterminazione e nell'indistinzione. Più che nel risultato di un'opera ci si muove nell'operato dell'operazione, in una mappa di intersecazioni, il cui disegno complessivo non può non risultare che caotico, per definizione.

L'ipertesto, come risultato d'opera, diventa l'equivalente di quell'antico documento linguistico che prende il nome di palinsesto, che risale all'era pregutenberghiana: la pergamena sulla quale testi diversi vengono progressivamente scritti via via e via via cancellati, dando luogo così a una configurazione segnica e discorsiva necessariamente informale e caoticizzata, fatta di testi visibili e di testi cancellati,

abrasi, che tuttavia rimangono sotto traccia e quindi ancora sussistenti, tra loro sovrapposti e stratificati. Il testo da palinsesto, l'ipertesto nel nostro caso, diventa così il diaframma vibrante che porta stampigliato il lavorìo del conscio e dell'inconscio.

Il palinsesto, matrice arcaica e remota dell'ipertesto, alla pari dell'ipertesto, è certamente un documento che registra lessici lineari che non sono più lineari: documento di dimostrazione della fattibilità, se non della compatibilità strutturale dei lessici lineari e non lineari che vi sono inscritti. Certo l'ipertesto, redatto in questa maniera, come un palinsesto vergato a caso, apparirebbe, dal punto di vista epistemico una messa in Vortice dei Codici, che stanno precipitando verso l'entropia, che , come si sa, è la notte in cui tutti i testi sono neri.

Ma in un palinsesto ricostruito con criticità, la quale consiste nella riduzione di ogni non linearità alla linearità del testo letterario tramite una sua riscrittura-interpretazione in termini di metatestualità, è la letterarietà che si compone. Questo atto di riscrittura in termini di metatestualità può essere condotto, a maggior ragione nel coacervo linguistico con cui si presenta l'ipertesto ottenuto con le tecniche del computer. È opportuno dire (e sostenere) che la criticità - la 'critica del giudizio' kantiana, come si sa, in quanto giudizio di forma riflettente, è una questione concernente l'artisticità - è da sempre l'atto costitutivo dell'ipertestualità, anche prima della comparsa della costruzione complessa basata sull'informatica.

Nelson, che non è in grado di indicare l'opera esempio esistente dell'opera ipertestuale come egli la intende, nella sua rudimentalità cita, per l'antico, il modello del Talmud. Ma poteva parlare anche degli I-Ching. Entrambi esempi di

operazioni che sono al tempo stesso lineari e non lineari. Entrambi, rudimentalmente, in senso di manufatti, sono esempi di ipertestualità pregressa. In questo senso ipertestuale la letteratura lo è sempre stata, dal Libro tibetano dei morti al metatestuale Ulisse di Joyce. In questo senso superlativi autori da ipertesto devono essere considerati i logografi della Biblioteca di Alessandria, biblioteca capostipite alla quale si richiamano la 'biblioteca di Xanadu' di Coleridge e la 'biblioteca di Babele'[14] di Borges, e anche la biblioteca de Il nome della rosa[15] di Umberto Eco.

Tutti creatori di testi costruiti su testi precedenti, quindi creatori di ipertesti. Così come lo erano i logografi della biblioteca di Alessandria, che escogitarono la sistemazione calcolata e simmetrica dei poemi omerici: con suddivisione paritetica, 24 libri per l''Iliade' e 24 libri per l''Odissea'. Si può dire che essi dettero una disposizione lineare a una congerie sparsa e non consequenziale di testi che fluttuavano in un sistema non lineare di diversi mitologemi. Hanno prodotto dei testi lineari a partire da testi originariamente non lineari. Così come può dirsi che il progetto Xanadu ideato da Theodor Nelson preluda a un atteggiamento inverso: produrre testi non lineari a partire da testi lineari. Se è così, si può dire che ci appressiamo a tempi che potendo essere omerici lo sarebbero alla rovescia. Il tempo, si sa, di tanto in tanto interviene, nei suoi salti, capovolgendo la clessidra e rovesciando l'ordine dei discorsi. Dio non voglia anche dei sensi. Oppure sì ? La vuole ? La si vuole ?

Note

1 THEODOR HOLM NELSON, *Literary machines 90.1. Il progetto Xanadu* (1981), Franco Muzio Editore, Padova 1992.
2 HERBERT MARSHALL MC LUHAN, *La Galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico* (1962), Roma 1976.
3 T.H NELSON, op. cit., p. 0/2.
4 BENJAMIN WOLLEY, *Mondi virtuali* (1992), Bollati Boringhieri, Torino 1993, pp. 190-191.
5 SAMUEL TAYLOR COLERIDGE, *La ballata del vecchio marinaio e altre poesie*, tr. T. Pisanti, Newton Compton 1995, Kubla Khan o Una visione in un sogno. Frammento, pp. 84-89.
6 Nel frammento Kubla Khan di Coleridge non compare affatto la profezia della biblioteca delle biblioteche presupposta da Nelson, bensì l'aspirazione umana alla conservazione mnemonica delle visioni e delle parole conseguenti pronunciate dal fantasticare umano, ma destinate altrimenti a dileguarsi nell'oblio.
7 UMBERTO ECO, *Codice*, in *Versus*, maggio-agosto 1976, poi in voce Codice, Enciclopedie Einaudi, vol. 3, 1978.
8 Citato da Benjamin Wolley in *Mondi virtuali*, op. cit.
9 FERDINAND DE SAUSSURE, *Corso di linguistica generale* (1916), Laterza, Bari 1968.
10 ROMAN JAKOBSON, *Saggi di linguistica generale* (1963), Feltrinelli, Milano 1966.
11 NOAM CHOMSKY, *Saggi linguistici* (1965), Boringhieri, Torino 1969-70.
12 GIORDANO BRUNO, *De l'infinito, universo e mondi* (1584), Ricciardi, Milano-Napoli 1956.
13 MARTIN HEIDEGGER, *Sentieri interrotti* (1950), La Nuova Italia, Firenze 1968.
14 JORGE LUIS BORGES, *La biblioteca di Babele* (1941), Einaudi, Torino 1955.
15 UMBERTO ECO, *Il nome della rosa*, Bompiani, Milano, 1980.

IL SOTTOMARINO TRANSREALISTA

Vanni De Simone

Calandovi in queste pagine di contributo a una materia ancora molto da esplorare cercate di pensare a un orizzonte marino una superficie e un abisso. La funzione della letteratura, in questo caso *fantastica,* sarà di immergersi con un sommergibile nel buio delle profondità analizzare più lucidamente possibile quanto avviene sulla superficie del mare. Caratterizzata da un orizzonte luminescente ma anche confuso, talmente sovraesposto che la luce del sole paradossalmente contribuisce allo scoordinamento della percezione proprio della realtà che in apparenza vi si rappresenta e riproduce.

Lo scopo della missione non sarà allora negare valore opere passate presente ma considerare i mezzi le estetiche e le poetiche più 'organiche' per l'interpretazione e la lettura della fase odierna. Si tratta di verificare l'assunto paradossale secondo cui in un'epoca di iperproduzione e fruizione di informazioni, la realtà in quanto tale risulta ininterpretabile con mezzi artistici o mediali già noti.

I cosiddetto realismo letterario delle opere contemporanee (tv, cinema, narrativa ecc..) ricrea spesso solo un'immagine capovolta della realtà. Non costituiscono, nonostante

l'iperinflazione da notizia che contribuiscono a creare, alcuna via di fuga (o scampo) verso la verità. Spesso essi ignorano, poco spiegano, molto cancellano e moltissimo confondono, manipolando, contrabbandando, fuorviando. Questo corto circuito rende inutile non l'immaginario in quanto tale ma la rappresentazione artistica della realtà così come appare, perché il fatto reale supera in inventività di gran lunga qualsiasi elaborazione letteraria. Se ne deduce che la rappresentazione artistica dovrebbe porsi 'super-partes', dovrebbe simbolicamente rappresentare l'evento reale trasfigurarlo però renderlo in qualche maniera puro e astratto, non nel senso di una 'lontananza', dal mondo ma, al contrario, di una sua grande vicinanza 'illustrativa'. Come dire che la rappresentazione mimetica propria dell'arte realistica é andata in corto circuito perché le sue raffigurazioni danno delle specie di fotografie sempre sfocate dei mondi che ritraggono mentre, oggi, la tecnologia, realtà virtuale in testa, ha ridato impulso a una rappresentazione, 'specchio' del mondo esterno. La rappresentazione in tal modo riflessa può essere, come nella vicenda di Alice, 'attraversata' letta proprio come il lettore elettronico legge le informazioni del personal computer: si riproduce e verifica esattamente ciò che si verifica in termini di raffigurazione mitica degli avvenimenti.

La velocizzazione della realtà ha fatto sì che la scrittura fantastica non possa più essere di tipo 'speculativo' su un tempo futuro. Le speculazioni, a differenza del passato, invecchiano più velocemente della contemporaneità vale a dire della realtà non riuscendo più tenere il passo con i continui rivolgimenti del mondo, la funzione del fantastico essendo divenuta di analisi di un presente in mutazione costante. Così il fantastico é diventato un mezzo (un me-

dium?) di comprensione di tale mutazione, di tale ininterrotta metamorfosi della realtà. E' in questa ottica che il fantastico diventa a sua volta 'realtà', quando funge da lente di rifrazione e poi di ingrandimento. La quale se in apparenza deforma, contemporaneamente mette a fuoco, contribuisce alla giusta percezione o alla visione del mondo. Si assiste cioé alla metaforizzazione del tempo presente in funzione della comprensione del tempo presente medesimo.

I media (....) impediscono qualsiasi risposta e trasformano la parola rivoluzionaria in spettacolo facendola morire. (....) il discorso mediale trasforma la società in una società dello spettacolo in cui dominano l'unilateralità della comunicazione sulla quale si fonda sistema di potere (...) afferma Jean Baudrillard.

Ma di quale realtà si parla? In quale mare/universo ci troviamo, anzi su quale 'isola', per parafrasare titolo di un recente romanzo di Bruce Sterling? E' una realtà geografica, prima di tutto. E storica, sociale, economica. E' qui che naviga sommergibile. E' stato utile far fare punto all'ufficiale di rotta, perché sapere come muoversi in queste acque di Nord-Ovest ci sarà di aiuto per capire quanto la percezione del mare stesso risulti in fondo sfuggevole.

Gli strumenti di bordo, già così limitati per lo scanning delle acque dove navighiamo non ci hanno permesso nemmeno di accorgerci che oltre l'orizzonte esistono 3/4 di umanità la cui presenza é quasi evanescente. Siamo stati sempre soltanto così attenti a scandagliare le acque più vicine a noi che abbiamo finito per usare termini come 'maggioranza' o 'minoranza' attribuiti a intere popolazioni rapportate per solo all'interno del nostro perimetro oriz-

zontale dell'1/4, mentre le 'minoranze' rappresentano i restanti 3/4. E non é finita.

Nel nostro oceano-universo succede che la realtà cambi di segno, che eventi già storicizzati, l'Olocausto ad esempio, vengano oscurati da una sorta di ribaltamento della percezione fino a risultare indimostrabili; che i più mostruosi accadimenti, i più sanguinosi e dolorosi, possano essere messi in qualsiasi momento in dubbio; che 'l'enunciazione' della notizia come atto in sé non sia sinonimo di attinenza alla realtà né di comprensione della medesima; e che, infine, forse il realismo più genuino di questa epoca sia rappresentato dalla poetica del 'fantastico', la più adatta a leggere/interpretare gli eventi contemporanei, in un vero proprio capovolgimento di schemi. Questa letteratura, meta comunicativa, non dà notizie dirette ma segnali. Spesso sembrano in contraddizione e confusi, ma la sua funzione non é informare ma comunicare e provocare, dare stimoli, suscitare visioni e ricreare miti. Si tratta anche di operare discriminanti all'interno della stessa poetica del fantastico, alla ricerca di quel 'passaggio Nord-Ovest' in grado di mettere in comunicazione realtà, arte e storia tra il1/4 e i restanti 3/4 citati.

Il nostro sommergibile naviga dunque negli abissi dell'Oceano della Letteratura, non in quello della Tecnologia, anche se la *metafora tecnologica* ne é parte integrante. Si imbatterà in creature i cui nomi non riescono più definire le specie di presumibile appartenenza, quasi che il loro vecchio nome abbia perso capacità individuative. Perché nelle profondità dell'Oceano della Letteratura le acque sono in continuo rimescolamento e ribollimento, oggi non permettono di nominare e definire aree che parevano delimitabili con sicurezza.

Il primo elemento che ha perso la sua connotazione é anche il primo dei mari di cui si compone l'Oceano comunemente detto dell'Umanesimo Mimetico, psicologico e psicanalitico. Nell'altro mare, quello del Fantastico, nuotano invece le creature più disparate, diverse tra loro per un vero caleidoscopio di colori che caratterizza loro mantello rosa, nero, giallo, blu. Un fondale pluricromatico dove questi colori stanno a volte contrapposti e divisi, un fenomeno che finisce per coinvolgere anche l'equipaggio del sommergibile, schierato in vere fazioni. Così anche se l'unità di intenti della missione é la stessa, le divisioni che malinconicamente esplodono tra l'equipaggio finiscono per mettere in secondo piano le finalità stesse della missione.

Ma resta un dato di fatto, in questo oceano la realtà corrisponde al punto di incontro, al momento di fusione, al corto circuito tra ciò che si comprende e ciò che rimane oscuro, una zona dove la luce dell'uno é offuscata dal buio dell'altro, in una condizione di perenne penombra schiarita. Siamo in quella sezione di oceano detta 'Mare della Mutazione', dove avvengono continui spostamenti delle specie da un'appartenenza all'altra, da uno stile all'altro, da un'estetica all'altra con lo scopo di ricondurre tutto dentro una tendenza non (ancora) definita e che nessuno sa se sarà mai possibile racchiudere in schemi precisi, in aree letterarie sicure.

Il canone letterario delle letterature colte

Armando Petrucci in un recente saggio rileva l'esistenza, nel mondo occidentale, di un 'canone' di letture, vale dire

un elenco di opere di autore proposte come norma come modello...; ogni cultura scritta ne ha avuto uno più valido in assoluto, in ambiti particolari (religioso letterario ecc.). Anche la nostra tradizione letteraria ne ha elaborato uno (...) abbastanza rigido per riprodurre i valori ideologici, culturali, politici (...) alla base del mondo occidentale da due secole questa parte (...) da Omero ai *maitres à penser* del Collège de France.

Anche secondo Foucault 'in ogni società la produzione del discorso é insieme controllata, selezionata, organizzata e distribuita tramite un certo numero di procedure che hanno la funzione di scongiurarne i poteri e i pericoli, di padroneggiare l'evento aleatorio (...)'.

Le procedure del canone (interdetto, emarginazione, volontà di verità, commento disciplinarità, rituali socioculturali, dottrine riconosciute, sistemi educativi) hanno come posta in gioco di ricreare un nuovo canone e di abolire quello esistente? Il canone, espressione di una data cultura 'forte' e dominante, non può essere certo scardinato con un atto di forza astratto, in quanto é assurto al suo status perché espressione di una data cultura dominante, benché sotto assedio.

Rileva ancora Petrucci che 'l'offerta [letteraria] é *impazzita* (...) ha perduto (...) un campo di riferimento entro cui muoversi (...) e riversa sul pubblico prodotti di *Triviallitteratur* e classici con testo a fronte (...) 'senza che' né marchio editoriale, né l'aspetto merceologico, né, soprattutto, il prezzo 'servano a discriminare (.... l'ammasso di testi quotidianamente prodotto'. Secondo un parallelismo con il mondo dei beni 'normali', questi, a detta dell'autore sono individuati da 'design, presentazione, catena distributiva e soprattutto prezzo' indispensabile per 'orientare l'acqui-

rente'. L'equivalenza con la realtà di 'qualsiasi supermercato' dove si sceglie 'in base al prezzo (...) il vino di qualità da quello meno pregiato' appare in questo contesto più che fuoriluogo, inesatto. Verrebbe da consigliare al nostro accademico di seguire qualche servizio giornalistico alla 'Mi Manda Lubrano' per rendersi conto che se non esiste una formula certa per mettere un acquirente in grado di scegliere un 'vino pregiato' 'merceologicamente' figuriamoci se é possibile individuare la cosiddetta letteratura 'colta'.

Del resto é lo stesso Petrucci ad andare al cuore della questione quando, ricordando una contestazione studentesca del 1968 di una università californiana, racconta come gli studenti dell'epoca si opponessero esplicitamente al 'canone' chiedendo l'inclusione di autori anche 'africani e sudamericani', con corsi più aperti all'attualità e contemporaneità. Gli studenti in pratica chiedevano l'inclusione di altri 'canoni' oltre quello imposto come 'unico'.

E' chiaro che il concetto di canone é denso di interrogativi e potenzialmente soggetto a interpretazioni di vario tipo. In questa sede ci ne interessa in particolare una, che svela il re nudo letterario ed editoriale contemporaneo, il quale se da una parte intende presentarsi come prodotto commerciale puro, dall'altra rimane soggetto ai 'canoni' per cui solo ciò che rientra in quell'alveo é degno di considerazione. Tutto il resto esiste solo a un gradino di congenita inferiorità dentro ferrei ghetti di cosiddetta sub-cultura o sub-letteratura. Non esistono in realtà etichette corrispondenti a prodotti sicuri, come nel vino e come nei salami né prezzo né la confezione sono sinonimi di garanzia. Anzi spesso la qualità salta fuori nelle marche più sconosciute, negli scaffali più bui, proprio come rilevato dal buon Lubrano.

Natura transgenerica e visionaria della letteratura fantastica

Trovandoci a navigare in acque tanto infide poco rassicuranti come può essere plausibile tracciare storie della letteratura, quando tutti i generi, tutti, sono condizionati a vicenda?

Ebbene, potrebbe risultare plausibile classificare 'trasversalmente' le scritture cosiddetti generi. Letteratura-cinema-fumetto si possono appaiare a musica-poesia-canzone? Dietro ogni romanzo di questa epoca, 'illustrativo' di questa epoca ci sono apporti di varia natura e un'opera narrativa non arriva mai al traguardo da sola ma sempre in compagnia di questi suoi amici intimi. Il senso di tutto questo é che non ci si può sperdere nelle sabbie mobile dee 'generi' si finisce per perdere contatto con tutto resto. La comunicazione contemporanea é quanto mai 'incomunicante' al suo interno, per cui chi segue una disciplina rischia di non riuscire materialmente seguire nient'altro, all'interno di una enorme ragnatela di piani intersecati non comunicanti, che solo grazie alle intuizioni delle estetiche moderne più avanzate vengono resi comunicanti e dipendenti. Come dire che le produzioni artistiche contemporanee fungono da avanguardia culturale (con tutte le riserve del caso) mettendoci in grado se non di capire i meccanismi più segreti che muovono il nostro mondo, almeno i contesti entro cui si determinano gli avvenimenti che volta per volta attuano la mutazione della sensibilità. Rimane chiaro che resta sempre il problema del fruitore, che se da una parte é messo indirettamente in contatto con una 'multimedialità' di eventi e mezzi, dall'altra viene spinto a settorializzarsi sempre più fino a risultare incapace di accedere autono-

mamente alla policomunicazione e alla policomprensione del mondo che lo circonda.

Il concetto di trasversalità si riconnette a quello, che vedremo poi, di estetica del *transrealismo* perché é anche una trasversalità interna quella che ci interessa, la stessa che citano Robert Scholes Robert Kellogg in un testo fondamentale degli anni '70 a proposito di Hawthorne, che oscillando tra 'rappresentazione e illustrazione' ha dato esiti originali nella produzione di un 'simulacro del reale'. Ma la trasversalità interna del transrealismo é solo il primo elemento, il secondo essendo il deciso rigetto della produzione di quel 'simulacro del mondo reale'. Qui simulacro si dà per scontato, si tratta, al contrario, di destrutturare il simulacro stesso individuato nella realtà in quanto tale. L'oggetto della narrativa fantastica é una realtà intesa come una 'proiezione' della realtà medesima come una 'riproduzione' di qualcosa che stentiamo a definire realtà perché i suoi termini e suoi confini sfuggono di continuo. Solo la sua *destrutturazione* pertanto ci permetterà di fare luce sul nucleo più remoto, segreto e vero più 'reale'.

Affermare che gli schieramenti della letteratura sono trasversali, significa altresì mettere in evidenza quanto essi non abbraccino ideologie ma 'modi' di concepire la scrittura, perché, giustamente, la scrittura risponde a regole sue interne che 'possono' coincidere con le 'rappresentazioni' sociali, politiche a altro ma non necessariamente. Anzi spesso la sovrastruttura ideologica collide con le scelte dei singoli, autori fruitori.

Rileva Fabio Giovannini in un articolo di Futuro Europa che la musa e la materia ispiratrici del cyberpunk sarebbero

'mutazioni tecnologiche capaci di aggredire corpo, la biologia umana, orrori interni che se aggiungono a quelli esterni'. Siamo di fronte al vecchio dilemma qui superato del rapporto tra spazio esterno (fantascienza classica o FS) e spazio interno (nuovo fantastico). Usiamo termine 'fantastico' perché anche la terminologia é 'mutata' nell'Oceano dove naviga il nostro sommergibile. Non esiste più una precisa individuazione del nemico esterno anche se ogni tanto l'industria dello spettacolo prova a ricrearlo come in 'Indipendence Day' nel fumettistico 'Mars Attacks'. Secondo Leighton Grist 'La natura trans-generica di 'Blade Runner.' é tipicamente postmoderna. Esemplificando l'eclettismo delle estetiche postmoderne differisce dalla ibridizzazione della classica Hollywood in quanto gli elementi di genere combinati tra loro tendono verso una minore integrazione tematica e narrativa'.

Le modalità del viaggio si sono spostate dall'esplorazione dei pianeti quelle, contrarie, dell'esterno verso l'interno una rappresentazione interiore 'anche' psicoanalitica, a condizione che il lettore in prima persona decida quale chiave di lettura utilizzare. Perché viene posto di fronte a un mondo che si sta delineando all'orizzonte, in una presa diretta che registra gli scossoni di una nuova mutazione della sensibilità. A differenza della metafora della FS, che individuava l'oggetto sempre al di fuori di sé –una corrente sempre riemergente nella cultura occidentale– primo movimento letterario che ha tentato di coniugare due *recit* dell'inconscio e del conscio (ma senza più il dualismo nemico-amico tipico della FS é stato il cyberpunk. L'obbiettivo non é più l'esterno siderale ma l'interno umano, anche se a detta degli epigoni di questo movimento, l'accento non era particolarmente *umanistico*. Oggi essendo scomparso un vero

nemico, nella dimensione semi virtuale della globalizzazione e del pensiero unico tutti sono ridiventati nemici di tutti, compresi amic e compagni, compresi noi stessi.

Così non per caso si parla di 'natura transgenerica' a proposito di un'opera come 'Blade Runner'. E' stata infatti questa ultima filiazione della letteratura fantascientifica ad aprire i giochi su una possibile ridefinizione dell'elemento fantastico nella scrittura narrativa. Secondo Valmerz il nucleo immaginativo della letteratura del nostro tempo sta in un territorio molto frammentato, a metà tra la sperimentazione translinguistica e la tecnopoesia fantascientifica. La lingua planetaria si produce nei laboratori anglopakistani e sino-ispanici degli innesti biolinguistici di una semiotica del melting-pot'.

Siamo nel pieno dell'esplorazione sottomarina, dunque. Valmerz cita gli elementi da cui partire su cui misurarsi: sperimentazione translinguistica, tecnopoesia fantascientifica, semiotica del melting-pot. In tal senso secondo tale visione delle cose per un'estetica che utilizzi la strada maestra aperta dal cyberpunk e dai segmenti collegati – noir, neo-noir, splatter, steampunk, ecc.– tutti sussumibili nella formula unica del transrealismo, la strada e la direzione da percorrere iniziano qui una ricerca che non faccia uso (o non solo) di modelli linguistici esclusivamente nazionali ma, coerentemente, 'transnazionali', anche per opporsi al nascente nazionalismo culturale d'accatto da una parte, alla dipendenza dalla produzione straniera dall'altra. Un tentativo per non ricadere nella lingua 'media' ed esausta della letteratura mimetica, consolatoria e d'evasione che imperversa nell'altra sezione dell'oceano.

Del resto parlare di 'nucleo immaginativo della letteratu-

ra del nostro tempo' equivale già all'enunciazione di un manifesto. Compare 'nucleo' e compare 'immaginativo': come dire, i propellenti dell'invenzione fantastica, le riflessioni su una smisurata area di scrittura sempre sottovalutata. Sono gli attuali 'segmenti', vale dire i vituperati generi di *triviallitteratur* che si presentano come elementi di una mutazione pura a loro volta attivanti al loro interno un processo analogo, e poi ancora un altro all'interno della loro area specifica, in una sequenza in continuo svolgimento, replica infinita simile alla replica di un virus.

L'elenco dato dei vari segmenti é incompleto ma non é importante i generi continuano a proliferare e morire nel giro di pochi anni. Se solo nel 1990 il cyberpunk pareva il massimo esito di una sorta di avanguardia, oggi é già stato relegato nel museo del passato, anche se il mercato che lo produce gode di ottima salute, e questo la dice lunga sulla buona fede dei suoi creatori. Colpisce al contrario come molte delle sue intuizioni siano state acquisite all'interno di un contesto più generale di scrittura. Come dire, volgarizzato uso consumo degli addetti alle scritture industriali.

Il fantastico, scrittura 'del nostro tempo', con tutti modi di esprimere i due elementi di cui si compone –valenza 'mitica' e valenza 'metaforica'– é dunque un insieme di scritture in apparenza diverse tra loro ma che si scompongono e ricompongono continuamente, dando luogo a ciò che abbiamo chiamato transrealismo. Mitologia, realismo magico, elementi di fantascienza classica, elementi del defunto cyberpunk, rapporto tra tecnologia e spiritualità (come nel caso della realtà virtuale) sono altrettanti componenti che fusi concorrono alla fondazione di questa estetica.

Il *realismo magico* ad esempio pare una sorta di flusso

carsico che si ripresenta di continuo in letteratura, improntando di sé non piccola parte della produzione mondiale.

Coniato da Franz Roth nel 1925, indica una tendenza presente nelle opere di alcune tedesche di quel periodo e che negli anni settanta ottanta é servito catalogare autori come Jorge Luis Borges, Gabriel Garcia Marquez, Alejio Carpentier, Gunter Grass, Italo Calvino, John Robert Fowles e, perché no, Umberto Eco. Ma se l'anno ufficiale di nascita data al 1925, autori settecenteschi come Jonatan Swift , Robert Paltock potrebbero essere ugualmente inclusi, poichè come recita il dizionario Oxford di Letteratura il realismo magico presenta 'una potente e particolare vena narrativa caratterizzata da una mescolanza di realismo di inatteso inesplicabile, mentre gli elementi onirici, favolistici o mitologici si fondono con il quotidiano, in un turbinoso caleidoscopico gioco di rifrazione rimandi'. Non caso viene assimilato alla letteratura gotica.

Le differenze tra realismo magico e le scritture che qui abbiamo sussunto sotto nome di transrealismo non sono molte ma sostanziali. La tecnologia, per nominarne una; il rapporto e le implicazioni tra umano e tecnologico e tra superumano e tecnologico (metafora tecnologica) in secondo luogo, come in Ballard, Dick e altri. Si tratta un po' del bisogno, della propensione sciamanica che proviene dall'uomo di vedere il mondo postmoderno con questo filtro. Ecco perché si é cominciato a produrre opere cinematografiche e letterarie caratterizzate da una sorta di spiritualità tecnologica che sta iniziando a penetrare all'interno del contesto più generale della riflessione sulle tecnologie contemporanee prodotte nel mare di Nord-Ovest. Va ad ogni modo sottolineato che il processo tecnologico in lette-

ratura non equivale a riproduzione tecnicistica. Non si tratta di giocare a riprodurre più 'realisticamente' possibile situazioni tecnologiche verosimili. Un procedimento del genere é tipico della fantascienza classica alla Asimov, non per caso un ingegnere. Qui il testo, interpretando una scrittura sempre 'trasc-endente', non può rischiare di appiattirse su un dato realisticamente o tecnologicamente verosimile.

All'interno della produzione fantastico-tecnologica uscita dal cyberpunk invece si sono iniziati a intaccare i feticci che obbligavano a comprimere il mondo dentro la cornice realista-tecnicista. La realtà virtuale, come già detto, ha azzerato in qualche modo i giochi, ha posto l'autore e il lettore 'al di fuori' delle regole delle strutturazioni del romanzo di fantascienza o di quello 'colto'. Oggi, più di ieri, viene messo in risalto un concetto di narrazione pura, di pura visione immaginativa che abbatte i filtri della convenzione psicologico-borghese e mette direttamente in contatto con la pura intuizione delle verità delle visioni del mondo.

Di fronte a un testo di letteratura fantastica é come se ognuno divenisse sciamano egli stesso, in contatto diretto con un oltre e un al di là che la rappresentazione mimetico-psicologica non permette mai di scorgere o cogliere, costituita com'é da un eccesso abbagliante di particolari che alla fine toglie la vista e la confonde anziché raffinarla. Mai come ogge é più vero il detto che bisogna essere ciechi per raggiungere la visione. *Tutti veggenti* , potrebbe essere lo slogan degli autori transrealisti, in quanto il meraviglioso e il mostruoso o la lontana diversità avvicinano alla perfezione assoluta (divina?), al segreto del meccanismo totale, che pure deve esistere in qualche luogo dell'universo o sulla

terra: così si provoca la scintilla che fa scattare il fuoco del mito. Né pare diverso il meccanismo che fa rappresentare il male o il criminoso nei suoi vari aspetti: tutte testimonianze dell'esistenza del bene, la parte non illuminata della luna.

Principio mimetico-metaforico e principio mitico-metaforico

Entrati nel cuore della questione, in mezzo ai vortici creati dallo scontro dei due mari, il nostro sommergibile si trova davanti a problemi tutti tecnici:che funzione ha la scrittura? E' ancora plausibile quella cosiddetta 'salvifica'? Si potrebbe rispondere dicendo che la scrittura e la letteratura si muovono in base a leggi autonome interne, per cui, come detto sopra, anche testi 'avversi', ad esempio ideologicamente, possono risultare utili alla dimostrazine della validità di un movimento letterario la funzione della letteratura essendo di rappresentare unicamente se stessa. Le letture storiche o sociali o politiche sono soltanto effetti collaterali. Detto questo, il dualismo separante materia fantastica – materia reale oggi é improponibile, privo di senso storico e politico, prima di tutto. A questo dualismo alludono Kellogg e Scholes allorché classificano due principali correnti di narrazione, una di carattere mimetico-rappresentativo, l'altra illustrativo-simbolico-fantastica, una distinzione che oggi va superata, ritrovandoci, in una fase di black out. Il nostro sommergibile naviga in mare aperto e dunque in acque libere in continuo rimescolamento.

La narrazione realistica appare così legata allo sfruttamento di una rappresentazione che noi definiremo *mimetico-metaforica* la seconda *mitico-metaforica* concetti riconducibili alla distinzione dei due critici americani relativamente ad un sistema 'illustrativo' e un sistema 'rappresentativo'.

Kellogg e Scholes affermano dunque che il rapporto la connessione tra mondo fantastico mondo reale consiste nella 'illustrazione'. Illustrativo equivale a simbolico; rappresentativo (o neorealistico o mimetico. Illustrativo (o mitico-metaforico) e rappresentativo (o mimetico-metaforico) hanno costituito fino ad ora i due più poderosi tronconi in grado di ispirare, come in un gioco di rimandi, tutta la produzione narrativa rincorrendosi e ritrovandosi almeno dai tempi della nascita del romanzo borghese. Essendo impossibile per ciascuna delle due correnti, in quanto rigidamente tali, di farsi specchio dell'epoca, di riflettere quello che investe il mondo materiale.

Il primo dei due sistemi, secondo i due americani, 'non cerca di riprodurre la realtà ma di presentare particolari aspetti del reale (...) riferibili a una verità etica o metafisica'. I personaggi illustrativi sarebbero quindi 'concetti in forma atropologica e frammenti di psiche mascherati da essere umani'. Inutile sottolineare l'importanza della distinzione.

Però principio mimetico-metaforico invece non si intende una riproduzione (rappresentazione) della realtà quanto una sua continua riproposizione in termine psicoanalitici o psicologici o sentimentali di massa, in una specie di volgarizzazione delle intuizioni delle tecniche di scrittura legate all'introduzione della psicologia in letteratura.

Nelle acque 'mitico-metaforiche' ci riscopriamo apparentati al realismo magico degli autori prima nominati.

Inutile ribadire che di due diverse interpretazioni si tratta ma il punto centrale é quale delle due estetiche stia innestata più 'internamente' all'epoca presente, a quest'era di rimescolamenti e sommovimenti totali continui che connotano le acque del mare della Mutazione. Cardine centrale, la metafora, un elemento comune ae due principi; più in particolare, la già citata metafora tecnologica é il paradigma sul quale poggia in questo momento gran parte della letteratura fantastica prodotta negli ultimi anni, anche se il concetto é estendibile a narrazioni di segno diverso (non di genere), da quelle riconducibili alle estetiche specificatamente cyberpunk, al noir, al neo-noir, allo splatterpunk, steampunk, ecc..

Come contenitore la metafora tecnologica riesce in questa fase a possedere e veicolare un discorso universale e assai simbolico, riesce a parlare a Roma e a New York ma non particolarmente ad Amman, come vedremo più avanti. Ora, la realtà in qualche maniera 'fa comodo' al sistema dell'esistente perché prova e riconferma di ciò che esiste, e la mutazione é invece un destino oppure un voto o le due cose assieme.

Da questa analisi deriva anche un'altra considerazione, a proposito di realismo letterario, relativa a una forma di scrittura che ha costituito in passato una vera scuola la cui legittimità oggi sarebbe interessante studiare, la letteratura cosiddetta di denuncia o dell'impegno. Oggi scritture simili lascerebbero il tempo che trovano, mentre potrebbero riapparire plausibili se collegate al nuovo fantastico, o tutte le forme che il fantastico assume. Se si osserva la componente specifica della letteratura di denuncia o dell'impegno, si vedrà che spesso consisteva nell'assunzione

statica dell'apparente e nella 'denuncia' della presenza del male e dell'ingiustizia.

Nell'epoca cibernetica la situazioni é cambiata o meglio sviluppati dismisura i mezzi dell'informazione di massa questi hanno finito per invadere e saturare tutti gli interstizi dell'esistenza. Così anche il compito o meglio la natura dell'arte di denuncia, o di protesta é mutata. Il mezzo di massa per l'uso che ne viene fatto si rivela mistificatorio o manipolatore. In questo panorama l'unica possibilità di intervento consiste nell'uscita dalla 'rappresentazione' statico-realistica in direzione di quella 'illustrativa' mitico-metaforica, nell'assunzione delle valenze simboliche di ciò che si 'illustra'. Del resto basterebbe analizzare la vera natura del cyberpunk americano per scoprire questa contraddizione di natura epistemologica per scoprire il gioco.

'Il cyberpunk italiano si é avvalso rispetto a quello americano di una valenza politica progressista mentre nella patria d'origine sarebbe reazionario' rileva Mafalda Stasi in "God Save the Cyberpunk". Dunque non é facile cavalcare questa letteratura a quanto pare, spesso ci sono dei veri capovolgimenti di senso. Scattano sempre dei meccanismi quasi schizofrenici che a loro volta implodono le normali categorie di lettura preesistenti. Così ciò che viene percepito comunemente come 'progressista' sulle nostre spiagge, assume una veste contraria nei suoi luoghi d'origine. Ma in un modo o nell'altro, dal nuovo fantastico sono uscite componente di ordine rappresentativo simbolico ed etico sconosciute alla fantascienza classica d'evasione; ha introdotto (riscoperto?) vasto universo dell'Utopia, oltre che del fantastico, universo proprio di autore come Orwell Huxley; é entrato in un continuo gioco di opposizione o contraddizione con la realtà reale, obbligando a una continua rimessa

fuoco del contesto di questa, a uno sforzo di ridefinizione di un mondo che fatto uscire dallo psicologismo di maniera dal realismo cronachista privi di sbocchi nascendo da una pura semplice giustapposizione sulla realtà medesima, quella stessa fagocitata annullata dall'estrema velocità dei mezze di informazione post industriali viene proiettato in un nuovo mondo-universo fatto di stimolo e sogno ma mai onirico nel senso convenzionale quanto, secondo Raffaele Scelsi, piuttosto 'superrealista' appunto transrealista.

Il mito

In questo panorama della profondità mutante si prefigura un ulteriore elemento che differenzia ciò che noi scorgiamo dai radar del sommergibile. Evanescente quanto basta per essere funzionale ai nostri scopi, il mito é una scoperta che solo di recente é stata introdotta nella letteratura del fantastico, da *Nirvana* di Salvatores fino al *Ritorno di Alice Cibernetica* di Blasone, in un tempismo quasi sospetto. Gli elementi del mito sono sempre esistiti, e narrare per simboli mitici é una antichissima tradizione, direi che fa parte della ragione di esistere dell'umanità. Ma come accade nella storia umana gli eventi di quella realtà che egli stesso crea determinano condizioni ogni volta speciali in cui questo o quel registro di scrittura, ogni volta diverso a seconda delle epoche, prende il sopravvento. Nell'epoca della scrittura fantastica, ciò che appare 'inventato' forse ha spiegazioni talmente 'reali', talmente avanzate che la nostra concezione spazio-temporale non riesce non solo a comprenderle ma nemmeno a raffigurarle. Forse la realtà presenta una verità così avanzata rispetto alla stessa metafora tecnologica da

risultare semplicemente indefinibile. per cui negando alcuni aspetti inspiegabili del mondo, si finisce paradossalmente, per negare il mondo stesso. Così rimossi questi aspetti vengono collocati nella religione nella 'credulità' nella patologia mentale, nella genericità dell'esoterismo. Ma a volte il meccanismo non funziona come dovrebbe.

Del resto il mito può essere utilizzabile non solo andando a pescare nel mare sconfinato della mitologia classica, come nelle due opere citate. La scrittura fantastica ha ricreato miti essa stessa, forte dei secoli di scrittura durante i quali si é esercitata. Questa accezione di mito non va distorta, non si tratta di un'evasione come il senso comune fa pensare. Il mito oggi contribuisce, grazie anche alla metafora, di cui é parte integrante, a rapportare l'essere umano con la propria memoria storica, facendola trascendere (la forma-mito, appunto) esattamente come nelle grandi narrazioni classiche. E cos'altro sono le figure dell'alieno o quelle dell'essere artificiale se non puri segni trascendenti, pure 'illustrazioni'?

Il primo, l'alieno, relativamente recente é ormai diventato una classica proiezione di un qualcosa profondamente innestato nel mondo del XXI secolo. Oggi amichevole, domani ostile l'alieno ricompare senza sosta nell'universo dell'immaginario, si veste di panni eccezionali fuori del comune. Oggi diavolo, domani dio onnipossente, l'alieno (o l'androide, suo angelo) continua a veicolare il bisogno di capire cosa ci sia oltre il visibile, il tangibile, il bisogno di intuire quale sarà la realtà che oggi ancora non si vede ma già si percepisce e intuisce. Il secondo, l'essere artificiale, é presente già nel grande romanzo Omerico, e si snoda attraverso le forme del golem-Frankenstein-robot-cyborg. Sia-

mo di fronte a un tipico e noto paradigma della rotta del sommergibile transrealista. In esso si riassumono le caratteristiche di una scrittura con moduli visionari-tecnologici ma non solo. Non si tratta necessariamente di ripercorrere tematiche che sembrano divenute riproduzioni meccaniche di un'appartenenza che é anche geografica, oltre che socio-economico-politica.

Con la realtà virtuale, infine, l'ultima delle scoperte mito-tecnologiche, ci ritroviamo ad affrontare un'altra tematica forte che aiuta a definire meglio la rotta che stiamo tenendo nonché alcuni limiti (scogli) che già si profilano sul filo dell'orizzonte.

Il *topo* della virtualità non appartiene soltanto alla vecchia scrittura cyberpunk. Esso permette di 'trascendere' il corpo materiale in una sorta di spiritualità tecnologica prima d'ora assolutamente sconosciuta. Il rapporto tra mitologia e tecnologia ricalca e riproduce, in termini di contemporaneità, di attualità, l'altro rapporto esistente tra Nord tecnologico e post-moderno e un Sud pre-moderno. Così esiste un dualismo che in termini socio-economici-politici costituisce la "contraddizione" Nord-Sud, e in termini letterari é l'insieme delle contaminazioni, delle riflessioni e delle produzioni artistiche che da tale contraddizione derivano: quelle delle contaminazione tra Mito e Tecnologia.

Il problema é allora definire sempre più precisamente le premesse di ulteriori scritture: le quali certamente hanno preso l'abbrivio dal vecchio cyberpunk (e dai suoi epigoni), ma si sono dilatate in una forma 'altra'. Scrittura visionario-tecnologica, dunque, che procede per simboli, translinguistica, antiumanista non in senso deleterio, antimimetica, o meglio anti neo-realista, il transrealismo si differenzia dal vecchio cyberpunk anche perché fuoriesce completamente

dalla scrittura fantascientifica, classica o altro, e dovrebbe riuscire tramite simboli e metafore a illustrare veri 'fenomeni' della realtà. La scrittura transrealista non può essere racchiudibile nell'ennesimo sotto genere. Essa é la risultante, assieme al cyberpunk e a tutta l'altra serie di spezzoni, di una integrazione di natura transgenerica che dà luogo ad un'estetica superiore di segno diverso ma inglobante.

Il cyberpunk letterario

Originato dal greco *kybernètikè tèchne* vale dire 'arte di pilotare', il termine 'cibernetica' ("cybernetics") é stato coniato dall'americano Norbert Wiener. Come l'antico timoniere utilizzava i segnali visuali uditivi e tattili per tenere in rotta la nave, analogamente la cibernetica si occupa della comunicazione delle macchine dell'uomo. Si tratta di macchine in grado anche di autoregolarsi, senza per 'mettere in questione la supremazia dell'essere umano sulla macchina' in un'interazione 'tra umani e macchine'.

E' in questo ambito che all'incirca agli inizi degli anni ottanta nasce negli Stati Uniti movimento (anche) letterario cyberpunk, il cui nome, un neologismo di successo coniato nel 1984 da Gardner Dozois, indica l'ibridazione (qui letteraria) tra scienza cibernetica movimento punk antagonista. Sugli aspetti sociali del fenomeno, peraltro strettamente legati a quelli letterari non ci soffermeremo, vista la notorietà della materia. Anche sugli autori americani che l'hanno creata sono stati versati fiumi di inchiostro, anzi di 'bit', motivo per cui la nostra analisi si soffermerà sui caratteri generali specifici; sulla possibilità di far derivare dalle scritture cyberpunk un più vasto orizzonte di inter-

vento qui individuato nelle potenzialità della scrittura transrealista.

In quest'ottica, é indubbio che gli autori americani (o per meglio dire, il fenomeno sociopolitico da essi colto) con la nascita del cyberpunk hanno attivato un meccanismo che coinvolge non solo la scrittura ma più in generale l'arte, le forme dell'aggregazione politico-sociale e quelle della comunicazione. Il cyberpunk dunque veicola il corpo pulsante della metafora mito-tecnologica dell'era cibernetica, successiva e contigua all'era nucleare, successiva e contigua a sua volta all'evo moderno. Il cyberpunk offre l'elaborazione fantastica della realtà e ne aiuta la penetrazione e la comprensione. Situato parallelamente alla narrativa neorealistica, si é ritrovato con questa oggittivamente in antagonismo. Il cyberpunk si é avvalso di componenti di ordine 'illustrativo', simbolico ed etico – secondo la classificazione di Kellogg Scholes – sconosciute alla fantascienza classica di evasione. Ha introdotto e riscoperto il vasto universo dell'utopia seppur in maniera nuova, riadattata non a scenari terrestri ma virtualmente ciberspaziali. E' entrato in un continuo gioco di opposizione o contraddizione con la realtà reale, obbligando quest'ultima a una continua rimessa a fuoco della sua stessa natura a uno sforzo di ridefinizione di un mondo fatto uscire da uno psicologismo manierato e un realismo cronachistico che derivavano da pura e semplice giustapposizione sulla realtà. La stessa fagocitata e neutralizzata dalla grande velocità dei media di informazione post-industriali. La visione del mondo infine così inquadrata, é stata riproiettata in un mondo fac simile, un super mondo-universo di simboli e sogni mai veramente onirico quanto 'replicante' del sogno stesso. Superato il concetto di 'accu-

mulazione rapsodica' di Sergio Solme secondo cui la FS sarebbe stata determinata dal principio delle proliferazioni e accumulazioni successive, si é rientrati nella vastissima cornice del già citato 'realismo magico', a questo punto un elemento fondante, nell'ottica postmoderna, del transrealismo fantastico.

Il cyberpunk, derivazione postmoderna a sua volta, in quanto tale ha iniziato a reinterpretare l'assetto realistico del mondo e a incanalarlo dentro una sua propria visione sciamanica grazie alla particolare conformazione di certi tipi di tecnologia cui si ricollega. E' la "visione' l'aspetto chiave dell'estetica cyberpunk, estendibile alla nozione di letteratura transrealista. E' la componente fantastico-visionaria che ci interessa, anche se inconscia, ultra-psicoanalitica e ultra psicologica, una ricalibratura di quella metafora tecnologica che sta diventando una realtà centrale assoluta nel mare del Nord-Ovest. E' in grado di ribaltare categorie date anche in settori distanti come femminismo, riaggiornandolo alla maniera di Donna J. Haraway.

L'impatto della tecnologia in tutte le categorie del pensiero umano é paragonabile a una vera propria 'terza rivoluzione', non sapremmo se industriale o meno, certamente un intervento di riassociazione della scissa sensibilità di eliottiana memoria.

Dunque i caratteri distintivi del cyberpunk che possiamo, riadattare al fine di una funzione più ampia, vanno dal superamento della dualità uomo-macchina; dalla dissociazione psichica (anziché psicologismo) fino al translinguaggio che prende posto della lingua nazionale e alla riproduzione elettronica del sogno, anziché all'onirismo

tradizionale. Non l'universo della rappresentazione realistica o psicoanalitica ma quello fantastico della rappresentazione interiore *anche* psicoanalitica. Anziché volare da un mondo all'altro dell'Outer Space qui si vola verso i mostri che nascono dalle profondità (inconsapevoli?), di noi stessi. L'interiorità ha assunto un aspetto evanescentemente concreto grazie alla tecnologia, per così dire domestica, della quotidianità informatica o dei telefonini cellulari, che come protesi 'private' (e non 'pubbliche' tipo vettore spaziale) mettono l'individuo in rapporto con il fuore da s'é. Allora é il computer a dare vita agli spettri mentali, e non direttamente la coscienza dell'individuo. Per meglio dire il computer visualizza quei fantasmi.

Il cyberpunk ha posto la metafora tecnologica al centro della riflessione. Ora se la fuga in avanti appare improponibile perché il presente risulta sempre più veloce, come visto sopra, la posta in gioco diventa la messa in evidenza di alcuni punti programmatici centrali della scrittura. Come nota ancora Baudrillard, 'la nostra cultura del senso crolla sotto l'eccesso di realtà, la cultura dell'informazione crolla sotto l'eccesso di informazione'. Così, il primo dei punti sarà senz'altro la succitata funzione 'mitologica' a cui induce sempre la scrittura non tanto fantascientifica quanto fantastica; il secondo, la penetrazione all'interno della contraddizione creatasi nel XVI secolo, della separazione tra scienza arte; il terzo stabilire non più una 'verosimiglianza' con la realtà come nelle opere alla Verne ma unicamente di viaggiare nella purezza assoluta dei simboli, nella pienezza del suo 'superrealismo'; il quarto affondare il coltello nella piaga delle contraddizioni tra l'1/4 degli inclusi e i 3/4 degli esclusi dalla visione della metafora tecnologica di cui

si é principalmente occupato ad esempio il vecchio cyberpunk.

Realismo ed estraniazione

Il realismo letterario contemporaneo (tv cinema narrativa ecc.) come si é visto é teso a ricreare l'immagine capovolta del mondo concreto. Ora, poiché la letteratura di narrazioni é sempre, storicamente, una rappresentazione specchio che 'insegue' la realtà, essa non risulta diversa da altre forme artistiche di ogni segno e tipologia. Nemmeno la più avanguardistica o la più surreale delle opere d'arte si discosta da un minimo principio di realtà, le teorie letterarie possono al massimo analizzare fenomeni che preestistono, la realtà essendo un gioco di riflessi dove la prima immagine riproduce la seconda per poi penetrare nell'infinito. La letteratura transrealistica dovrebbe allora riuscire a cogliere quell'ultima immagine.

Il vero problema sorge quando si passa alla 'finalità' della rappresentazione, perché si crea una divaricazione di senso. Dovrà essere consolatoria rassicurante o testimoniale? In questo caso sfuggirebbe dalla sua funzione precipua ,non tanto di voler mutare il mondo che tira in ballo quanto di operare una 'riflessione' di senso, un rispecchiamento del soggitto nel mondo della materialità circostante.

Così secondo un certo "principio estraniante' attivo in ogni opera, questa ha un suo motivo di esistere, o meglio funziona maggiormente quanto più riesce far scattare tale principio.

Il concetto di estraniazione é una problematica tipica della modernità coinvolge autori occidentali da Cervantes

a Sterne a Proust e fino a Brecht. Riguarda entrambe le avanguardie, sia quella a cavallo tra i due secoli che la più recente neoavanguardia italiana come Gruppo '63. In quanto alla critica Sklovskij ricostruisce ad esempio la sua teoria, poi ripresa dalla neoavanguardia, sul concetto di arte come artificio mentre Saussure focalizza sui due famosi aspetti del significato e del significante, autonomo quest'ultimo, per sua natura, dal primo. Il concetto centrale di Sklovskij é proprio l'estraniazione, una elaborazione in cui il costrutto letterario stranierebbe l'usuale, presentandolo sotto una nuova luce. Brecht, ostentando la sua 'nudità' di linguaggio, non mediatore come quello tipico del romanticismo (e in tal senso il cyberpunk non sarebbe 'la prima categoria poetico-estetica capace di superare compiutamente romanticismo' quindi finirebbe per 'denudare' la realtà cinica e non letteraria, individuando momenti dell'affermazione della vita e dell'amore, nonché quello della distruzione e della morte. Sterne utilizzerebbe invece un punto di vista diverso dall'illusione simbolico-naturalista secondo cui l'opera d'arte adopera linguaggio della realtà, vale dire mimetico. Sterne si pone il problema fondamentale tra linguaggio dell'arte e linguaggio della realtà, autorifenrenziale di critica del mondo, con un vero proprio spostamento del punto di vista coscenziale.

Strettamente collegata all'estraniazione c'é l'altra problematica dell'alienazione, vale dire della perdita di coscienza come in Tolstoj, Balzac o Brecht. Il punto di vista dell'arte, in quanto opera con il processo dell'estraniazione ottiene di liberare l'individuo dalla sua condizione alienante poiché riesce a privare l'individuo medesimo della coscienza della sua alienazione. Siamo insomma davanti alla situazione dell'arte che edifica un mondo contrapposto alla

realtà ma che rientra poi nella realtà e la libera: ponendolo in un altro contesto libera cioé l'essenza più profonda della realtà medesima.

Natura del transrealismo

E' possibile che non esista una sola ma molte sottodefinizioni di una scrittura transrealista. Il termine lanciato dallo scrittore americano Rudy Rucker nel suo 'manifesto transrealista' del 1992 in cui 'tentava di codificare un possibile rapporto con la matematica e la fisica, intuendo (...) il passaggio a un nuovo flusso di coscienza governato dallo scambio della mente con la tecnologia, che annulla il realismo della percezione creando possibilità percettive del tutto inedite'.

Potrebbe cominciare da qui l'indagine di quella zona d'ombra di cui si diceva, al confine tra reale e fantastico, preso in tutte le sue accezioni, sfumature, indagini e analisi. Non solo quello fantascientifico classico, o quello più recente cyberpunk, bensì l'insieme di tutte le incursione che la scrittura resa conscia di tale potenzialità, esprime complessivamente in tutte quante le valenze possibili. Siamo di fronte un andare oltre, a un andare al di là. Non sotto (surrealismo), alla maniera del surrealismo classico alla De Chirico, alla Dalì, dove ci si trovava in presenza di una proiezione in forma di puro simbolo dell'immagine onirica che, assurda e inspiegabile, faceva scattare il meccanismo del collegamento reale-fantastico.

Nel nostro caso forse non si tratta neanche più di una distinzione tra realismo o neorealismo da una parte, e fantastico e fantascienza dall'altra – quanto della messa

punto di un diverso 'senso' della letteratura, di cosa scrivere, di come scrivere e perché di quale lingua usare, quali materiali adoperare: materiali che sarà possibile reperire dall'unificazione dei vari segmenti-generi. Questa operazione, nell'ambito del transrealismo, costituisce un metodo 'polivalente' di raccontare la realtà, grazie e attraverso, lo specchio del fantastico.

Fondamentale, dopo la fase della destrutturazione sperimentale e forti di quella grandissima lezione, che non si cesserà mai di studiare abbastanza, anche perché ancora ci permea e ci pervade – dopo quella fase oggi é diventato centrale il nodo della comunicazione. In un'epoca in cui questa é diventata parte integrante nella formazione dell'imperante 'pensiero globale', il ruolo e la funzione del romanzo devono necessariamente evolversi.

Ma non a una comunicazione didattica o 'informativa', si allude in questa sede alla scelta del piano simbolico e mitico del discorso su cui porsi, non descrittivo di stampo ottocentesco (il romanzo borghese) novecentesco (il romanzo psicologico o psicanalitico) ma quello, appunto, fantastico-illustrativo del prossimo futuro.

Tra illustrazione e rappresentazione c'é la differenza del puro raccontare o raccontarsi, nel senso originario della funzione artistica, assai vicina, per un verso, alla funzione orale antica, basata sull'astrazione totale e assoluta della materia, che nella voce nella capacità manipolativa e creativa del poeta antico modificava l'evento reale nella sua proiezione assoluta, distaccata e simbolica –cioé *mitica* – in grado di raggiungere l'ascoltatore perché operante in una sfera che si poneva 'oltre' il reale. Così secondo l'accezione di Scelsi, gli eroi 'reietti da Dio', si muovono in scenari nuovi, caratterizzati da 'un diverso immaginario sociale (...)

che unisce fascinazione tecno-pop e pratiche di resistenza e sopravvivenza quotidiana' grazie a una 'scrittura assolutamente nuova'.

I riferimenti di Scelse sono ancora tipicamente cyberpunk, ma il fatto non cambia la situazione. Come già ribadito, oggi le etichette durano lo spazio di un mattino, e i rivolgimenti continui azzerano vecchi significati o ne fanno assumere di nuovi ai vecchi. E' questa in fondo la natura transgenerica di questa scrittura, un fenomeno che dovrà comunque essere approfondito anziché assunto asetticamente. Non riferendosi unicamente ed esclusivamente alla metafora tecnologica si esprime l'immaginario del cyborg della realtà virtuale. 'Una tecnologia in grado di riprodurre fedelmente la realtà é altrettanto in grado di mostrare realisticamente ciò che non esiste, risultando così molto più espressiva delle sembianze naturali', ci avvertono Antonio Caronia e Domenico Gallo.

In tal senso si può intendere l'accezione di Rucker, inventore del termine: qui invece si intende dilatare il termine stesso, che si presta, a nostro avviso, meglio di altri a 'inglobare' le varie specie nominate sopra, dalla nera alla blu.

Si tratta insomma di uscire dai confini specifici e sussumere i vari 'sottogeneri' in un movimento più vasto, che non solo si nutre degli apporti più recenti e più disparati della scrittura fantastica: una volta inglobati, essa le considera facenti parte ognuno di un'estetica in qualche misura tendente ad un fine comune. I vari sottogenere non vivono di una loro vita autonoma in senso stretto, perché continuamente rivitalizzati da incursioni in campi altrui. Quindi il nero si tinge di blu, il rosa di giallo, il blu di nero, in un gioco

rifrattivo ininterrotto, in una metamorfosi dove le varie specie cambiano segno e colore.

E' da qui che si dovrebbe partire, ed é da qui infatti che si sta ripartendo. E non solo. I colori delle specie che il nostro sommergibile osserva stanno per tingere anche altri tipi di scrittura, sempre più toccati da una generica vena di 'fantastico'. Interessante sarebbe capire perché la letteratura 'colta. in questo momento é scossa da questa frenesia, spesso solo un mezzuccio per rendere più interessante la scrittura.

L'irrealtà diventata concretezza –perché ricreata nella zona della penombra perenne dove si dà corpo ai fantasmi in virtù della metafora tecnologica– non é assimilabile quella dell''horror' (o gotico). Là gli spettri sono completamente autoinventati, puri prodotti mentali; qui l'interiorità assume una concreta evanescenza proprio grazie alla metafora tecnologica o all'osservazione, a volte distaccata, degli effetti della violenza. Non c'é più un assassino da scoprire o un eroe da ammirare o qualche mostro esterno da esorcizzare. Il computer mette in circuito i fantasmi, noi ci ne stiamo ad osservarne il comportamento con uno spirito che é stato definito 'cattivista'.

Definizione virtuale come il Dio creatore del cielo e della terra, il transrealismo si manifesta così in funzione della varietà composita dei suoi segmenti estetici. Potrebbe anche essere definito un'estetica legata alla diffusione della sensibilità di un'epoca nascente, la già menzionata ricucitura della dissociazione del XVI secolo.

L'esistenza di più piani di realtà comporta che quelle fisiche, sociali, politiche e storiche si siano incredibilmente complessizzate, per cui il mimetismo non riesce più interpretarle. Ma anche se illustrate in termini mitico simbolici,

le realtà continuano rimanere tali: solo che possono venire lette con occhi più acuti di quelli fisici. Non fuga nell'irrazionalismo ma discesa nelle profondità della illustrazione simbolica. Era questo del resto lo scopo della missione primaria del nostro sommergibile.

Così la letteratura transrealista sta iniziando a procedere in maniera inversa rispetto ai canoni classici realtà-opera d'arte, vale a dire dalla realtà all'immaginazione alla realtà in quanto prefiguratrice, anticipatrice. La rappresentazione mimetica esprime sempre un fatto, mai una causa una ragione per cui si pone in qualche maniera sul piano della cronaca é superata dai fatti in quanto tali, sempre più veloci e straordinari di qualsiasi elaborazione siml-realistica. La 'rappresentazione' mimetica é insomma battuta in velocità, la stessa velocità alla quale gira il mondo dove *Il Silenzio degli Innocenti* appare un riflesso pallido delle stragi di Marcinelle.

Il transrealismo, quale estetica della trasfigurazione fantastica e atemporale di un avvenimento reale, fa sì che quest'ultimo diventi una trasfigurazione metaforica di se stesso, perdendo i connotati che lo riconducono direttamente al mondo dei sensi, al mondo come appare. Che assume così una configurazione mitico-simbolica attraverso la quale 'leggere', 'intrepretare', 'svelare' la verità che si trova 'oltre' significato recondito che nessun medium informativo potrà mai comunicare.

Limite della centralità tecnologica occidentale

Afferma Daniele Brolli che 'nel brillante universo di silicio dei computer il tempo é contemporaneità nelle teorie quantistiche il concetto di passato, presente e futuro é un

abbaglio percettivo, nella musica nelle droghe viene semplicemente annullato: in tutti questi casi nostro corpo affronta la sensazione contraddittoria della perdita dei propri limite rimanendo per consapevole. (...) Se (...) vivessimo tutti nel ciberspazio forse non esisterebbero più le guerre tribali o gli effetti della balcanizzazione? (...) E' un paradosso difficile da sostenere, aggiunge subito dopo.

Sicuramente deve essere cosi, ed é una riflessione importante, individua gli enormi limiti, gli enormi pericoli della tecnologia del XXI secolo. Induce d'altra parte a una considerazione di carattere più propriamente estetico in base alla quale la metafora tecnologica diventa vittima di se stessa. E' assai difficile che da quest'ultima possa nascere una riflessione critica su ciò che essa é, e chi se ne é occupato, scrittori o altri, paiono essere rimasti folgorati sulla via di Damasco del suo splendore, ipnotizzate, dagli spiriti evocati, non certo diabolici ma insinuanti e totalizzanti.

Secondo Sterling 'Frankenstein é fantascienza umanista. Il romanzo esalta l'idea romantica che ci siano Cose Che L'Uomo Non Deve Conoscere'. (...) l'idea che esistano dei limiti sacri per l'azione umana é semplicemte un inganno. Non esistono confini sacri che ci proteggano da noi stessi'. Questo tipo di affermazione si presta varie interpretazioni, ma ciò che traspare é una sorta di disprezzo del limite, di ogni limite, si adatta a ogni teoria, va bene per i pescecani liberaloidi del post capitalismo, per i distruttori di foreste amazzoniche, per le narco-mafie transnazionali di ogni tipo. In realtà, pur senza cadere in accuse di 'romanticismo', oggi i limiti sono assolutamente necessari. Gettarsi a capofitto nella metafora tecnologica senza la rete di protezione della critica significa romanticamente e neo-positivistica-

mente riconoscere un primato assoluto alla tecnologia a discapito dell'agente umano, lo stesso agente che si vorrebbe al di fuor e al di sopra dei 'limiti'.

Del resto l'impulso tecnologico degli ultime trent'anni ha preso l'avvio dalla tecnologia militare, da tutto il complesso militar-industriale che si agli inizi veniva (e neanche sempre) criticato oggi pare del tutto dimenticato. Oggi certi autori d'oltre oceano sembrano più interessati ad agire nel cuore solo e unicamente di una metafora tecnologica finalizzata a osservare se stessa, appaiono impegnati a giocare con tutte le varianti possibili che questo scenario offre. Il cyberpunk, nato sotto un segno di morte, ha attuato un trasferimento nella vita civile che ha l'aria di un esorcismo di quel medesimo segno di morte e male. Non so che voglia dire 'Frankenstein umanista', ma vale la pena di ricordare che proprio questo testo ha trasceso il ghetto del 'genere', ha trasceso metaforicamente il reale ossessivamente 'presente', facendone un oggetto duraturo di azione del pensiero umano in quanto tale, fatto in sé assai più importante del mero intervento sulla tecnologia elevata sistema esclusivo e totalizzante della realtà.

Che la *weltanschauung* del *Frankenstein* sia ispirata dal timore del limite, a questo punto appare francamente un pregio. E secondaria é anche la posizione contraria, quella apologetica della tecnologia.

Rispetto alla produzione strettamente americana l'impressione dedotta da opere e critica, é di un'estrema disponibilità a riconoscere molto (non tutto) di quanto é stato prodotto nell'ultimo decennio come dirompentemente innovativo. Ora se questo é senz'altro vero in quanto alla scelta della 'materia' –i territori elettronici di una civiltà

virtual-informatica – é vero d'altro canto che bisognerebbe ricondurre la massa di titoli prodotti nel loro specifico contesto di esame, che non é quello della bontà della più meno notevole verosimiglianza degli scenari evocati o il grado della possibile realizzazione degli stessi. Non si tratta cioé di dare patenti profetiche agli autori ma di valutarne il talento narrativo, oltre che le doti profetiche tecnologiche o i civettamenti con l'alta moda (calzava autentici stivali Harley Davidson. (...) Portava occhiali scuri) come ci racconta John Shirley.

Se non si calibra esattamente piano su cui discutere queste opere si correrà sempre rischio di subordinare allo specifico letterario valutazioni di segno diverso e fuorvianti, un fenomeno che si é ripetuto spesso in queste narrazioni. Un primo passo in tal senso potrebbe essere lo sganciamento proprio dalla 'contemporaneità, asfissiante e angosciante, per ritrovare tempo spazio sufficienti a dare uno sguardo all''oltre' per programmare come rileva Antonio Caronia proposito di 'L'Uomo dal Braccio D'Oro', un film di Nelson Algren in cui 'la descrizione realistica di Chicago privilegia a tal punto aspetti particolari e quasi fantastici, da risultare appunto deviante, da incubo', in modo tale da 'forzare elementi di quotidianità e a renderli tanto intensi e deformati da farli sembrare un'allucinazione'.

Ci si trova dunque di fronte a un'estetica in cui 'la rappresentazione iperrealistica [transrealistica?] di alcuni fatte particolari conduce lo spettatore [il lettore] a osservare i fatti quotidiani come se si trattasse di incubi, quasi che la realtà osservata molto da vicino si riveli più immaginaria e spaventosa delle costruzione fantastiche e orrorifiche'.

Indubbiamente il movimento (anche) letterario del cyberpunk ha compreso le dinamiche del presente (del Nord-

Ovest), ha fatto capire che in questa epoca storica é la materia fantastica il vero realismo artistico, vale a dire che solo grazie al fantastico é possibile giungere a una più profonda comprensione dei meccanismi del mondo reale. Superando i limiti suddetti si può arrivare a una reale penetrazione realistica del presente senza rimanere invischiati nella materia trattata ma al contrario assumendone le distanze. E' certo un segnale positivo che Gibson abbia iniziato a elaborare la propria estetica in senso quasi anti tecnologico ('un giovanotto di trent'anni senza alcuna preparazione scientifica né tecnica che non possedeva (all'epoca) neanche un computer'): proprio come Mary Shelley, che ha scritto uno dei capolavori della letteratura mondiale partendo da uno spunto tecnico (l'elettricità) senza averne nozioni scientifiche. L'autrice inglese ne parlava da un punto di vista esterno, mettendo in moto solo le proprie doti intuitive e artistiche, il proprio 'terzo occhio'.

Il vecchio cyberpunk non é mai parso occuparsi seriamente della contraddizione globale del tempo postmoderno, quantunque tipico prodotto postmoderno esso stesso vale dire quella tra Nord-Ovest e Sud-Est, tanto per ricordarne le coordinate geografiche. Tutto interno al proprio immaginario, alla propria metafora tecnologica, autocentrato sul corto circuito 'megapolitano' (megalopoli metropolitana), ha giocato molto sulle contraddizioni specifiche del primo settore della sfera, ignorando o comunque toccando di striscio il secondo, che resta una sorta di territorio relativamente inesplorato se non in termini 'umanistici', gli stessi che il cyberpunk ha violentemente rigettato.

Ma é un fatto che in quei territori le tempeste suscitate dalla metafora tecnologica debbano apparire attuali quanto le tempeste di sabbia su Marte. L'estetica della metafora

tecnologica, che oggi possiamo analizzare con una certa maggiore lucidità, naviga in mari caratterizzati da una grande ambiguità. La metafora tecnologica appare una copertura che ognuno tira dalla propria parte, in un certo senso ha rappresentato il ritorno una sorta di neo-positivismo, ingenuo un po' irrazionale, un vero proprio *irrazionalismo tecnologico* solo a tratti mitigato dalla critica che emerge dalle pagine della produzione saggistica più che narrativa. A sinistra, per combattere la deprecabile e antica diffidenza verso le tecnologie, é in corso un processo di riaggiustamento che nel tentativo di recuperare tempo prezioso sottratto a un vero dibattito sull'argomento, rischia di sfociare nel suo opposto, nel puro epigonismo.

Dunque letteratura in qualche modo 'parziale', soprattutto se si pensa che nulla appare meno globale dell'immaginario che ne scaturisce. E' un po' un gioco settoriale che tralascia ad esempio una riflessione su come le nuove forme di comunicazione riescano a mutare l'idea stessa di realtà perché ne ricreano una loro, 'tecnologica', tutta interna al sistema di valori culturali che la tecnologia medesima sta formando, ma solo nella parte di Nord-Ovest. Il resto é silenzio. Ricorda la famosa immagine del gabbiano virtuale durante la guerra del Golfo, simbolo di una guerra divenuta virtuale, la stessa logica che afferma che solo ciò che si vede esiste. Medializzo dunque sono: ma medium oggi non é più soltanto sistema televisivo, da alcuni individuato già in una fase di decadenza.

Ora c'é necessità di saldare tale cesura, c'é necessità di occupare la zona d'ombra di cui si diceva, e che sarà lasciata ancora più in ombra man mano che il gap tecnologico con il settore di Sud-Est andrà aumentando. Che il Subcomandante Marcos appaia su Internet pare rivoluzionario

ma si tratta di una rivoluzione tutta virtuale, da operetta ha detto qualcuno. Certamente i bottoni di Internet non si trovano da quelle parti.

Indubbiamente bisogna ripartire dalla nuova contraddizione tecnologica. per certi versi é come se questa irradiasse della sua luce solo una parte della sfera lasciando l'altra in ombra come la luna rispetto al sole. Compito della letteratura del XXI secolo che abbiamo definito transrealista sarà allora di gettare luce su questa zona buia, fino ad affondare totalmente il coltello nella piaga scoperta di una contraddizione realmente globale, non settoriale come é in questo momento.

Così la base orfico-pitagorica della nostra cultura che vede nella mitologia mediterranea o in altre una vera sistemazione in senso fantastico della tecnica, dal mito del labirinto quello di Icaro potrebbe rappresentare un veicolo per uscire dall'epigonismo tecnologico. L'osservazione degli enormi squilibri climatici provocati dalla degenerazione post-capitalistica; la miseria che sempre maggiormente divarica i due settori nord occidentale e sud orientale; la miseria smisurata che preme senza soste sui confini militarizzate del Nord-Ovest: inizia da qui l'indagine sulla quale misurare e confrontare una letteratura –che senza ricadere nei vecchi schemi della denuncia o nelle secche del realismo ma forte dei nuovi elementi di cui si é arricchita grazie ai vari segmenti del fantastico– é in questa fase l'unico 'medium' narrativo plausibile possibile. Su questo si giocherà la futura credibilità della nuova scrittura fantastica.

Il cyberpunk ha senz'altro rivitalizzato l'immaginario fantastico, ha aperto strade nuove dal cui tracciato origina-

rio auspichiamo derivino e si snodino altre vie. Si é esaurita la spinta propulsiva iniziale ma é un'eredità che va raccolta e rilanciata in forme diverse e in scenari diversi, non legati solo alla cibernetica secondo schemi ancora incerti ma in produzioni diverse da quelle statunitensi dei maggiori narratori stanno iniziando a esprimersi, anche se ancora sporadicamente, in autonome opere cinematografiche letterarie.

I cyberpunk a nostro avviso si é esaurito non perché i suoi fondatori abbiano fatto finta di dichiararlo cadavere ma perché é finito l'impatto iniziale e innovativo attuato dalla dimensione dello 'spazio cibernetico' sull'immaginario collettivo. Da questo momento, come spesso in tematiche a senso specifico, unico, sono possibili solo esercitazioni sempre più spericolate che finiranno per neutralizzare la materia causa di un eccesso di 'inventività. Ciò che non é assolutamente esaurito sono le procedure di indagine aperte. Sta qui la rivitalizzazione della letteratura fantastica e anche della fantascienza in senso stretto il cui compito appare tuttavia in questa fase esaurito perché ormai non si tratta più di divinare il futuro divenuto così invasivamente presente. Restano aperti, per ulteriori sviluppi di queste scritture, campi di analisi che di nuovo spostino l'attenzione dall'entusiasmo militante che spinse Gibson e soci a scrivere perché ispirati dalla vista dei bambini con le cuffie walkman o ipnotizzate dai videogiochi a un'indagine più a tutto campo ma utilizzando quella loro medesima disponibilità e perfino vergine ingenuità. Oggi la scommessa é di deporre le protese antropomorfiche per mettersi ad analizzare più coscientemente le contraddizioni spaventose che squassano l'oceano dove il nostro sommergibile sta navigando, dalla mondializzazione fino allo smisurato di-

vario Nord-Ovest/Sud-Est. Fondamentale il cyberpunk, nella letteratura contemporanea ha per la prima volta dopo molti anni a dato vita una vera scuola che i singoli hanno volta per volta rifiutato o rincorso, ma che tale restava, non un 'genere'. Sulla solidità o validità dei suoi presupposti – letterari– c'é sicuramente molto da scrivere, e un un vero esame delle qualità –letterarie– del movimento non é stato ancora compiutamente svolto. Ogni volta le considerazione sforavano in valutazioni e considerazione extraletterarie, dalla sociologia all'economia ecc. Non é stato casuale gli apporti trasversali cui si é accennato sopra per forza di cose obbligavano a questo tipo di analisi. Ciò non toglie che per una valutazione specifica si debba a tornare un qualche tipo di centralità analitica di tipo letterario, se non si vuole correre rischio di far naufragare la nostra nave sottomarina: l'esplorazione transrealista, per chi é interessato, é iniziata solo ora.

BIBLIOGRAFIA

Jean Baudrillard, *Il Delitto Perfetto*, Feltrinelli, 1996;

Bruce Sterling, *Isole nella Rete*, Fanucci, 1994;

Armando Petrucci, *Leggere per Leggere: Avvenire per la Lettura*. Sta in 'Storia della Lettura nel Mondo Occidentale', Laterza, 1996;

Michel Foucault, *L'Ordine del Discorso*, 1972;

Robert Kellogg, Robert Scholes, *La Natura della Narrativa*, Mulino, 1970;

Fabio Giovannini, *Futuro Europa*, Agosto, 1996;

Valmerz, *Più Cyber che Punk*, Synergon, 1990;

Mafalda Stasi, *God Save the Cyberpunk*, Synergon 1994;

The Concise Oxford Companion to English Literature, Oxford Universitù Press 1990;

Raffaele Scelsi, *Mela al Cianuro*. Sta in Antologia Cyberpunk, Shake, 1990;

Rosi Braidotti, *Introduzione al 'Manifesto Cyborg'*, Feltrinelli, 1996;

Sergio Solmi, *Saggi sul Fantastico*, Einaudi;

Donna J. Haraway, *Manifesto Cyborg*, Feltrinelli, 1996;

Daniele Brolli, Prefazione a *Cavaliere Elettrici*, Theoria, 1995;

Antonio Caronia, Domenico Gallo, *Houdini e Faust*, Baldini e Castoldi, 1997;

Daniele Brolli, prefazione *Cuori Elettrici*, Einaudi, 1995;

Bruce Sterling, *Cyberpunk degli Anni Novanta*;

John Shirley *'Freezones' Mirrorshades*;

L'UOMO DIVISO: APPUNTI PER UNA POETICA DELL'AVATAR

Marco Minicangeli

Osmosi

In una delle scene iniziali del film *Tron*, il protagonista viene smaterializzato fisicamente da un cannone mentre si trova davanti a un computer. Il suo corpo viene reintegrato come software all'interno dei circuiti di un computer e dal quel momento interagisce con gli altri software: programmi contabili e videogiochi assassini. L'uomo si è spostato da fuori a dentro.

In *Nirvana* di Gabriele Salvatores, un virus infetta il videogioco il giorno prima che questo venga messo in vendita e Solo, il protagonista del gioco, inizia ad interagire con la realtà reale, tenta di spostarsi da dentro a fuori. Jimmy, il programmatore-creatore di Solo, tenterà di aiutarlo. Fallirà.

Da fuori a dentro e viceversa.

Nuovi Orizzonti

Nel romanzo di Neal Stephenson *Snow Crash*, Hiro Protagonist fa il recapitator di pizze a domicilio a Los Angeles. Di notte però egli è un hacker freelance e vive nel Metaverso 'un universo generato dal computer' che lo aiuta a vivere, a dimenticare la merda della sua vita reale.

All'interno del metaverso Hiro Protagonist è un avatar: questa è la parola che usa Stephenson. Varrà la pena di fermarsi un istante su questo termine. Nel mondo induista l'avatar è l'Essere Supremo conservatore del mondo che si incarna e discende sulla terra. Questa incarnazione avviene nei momenti di decadenza ed oscurantismo: in quegli istanti Visnu si manifesta attraverso una incarnazione (avatara) al fine di redistribuire l'ordine nel mondo. Secondo lo schema classico vi sono dieci avatara del dio Visnu: nove discese sono già avvenute nelle epoche (*yuga*) trascorse, mentre la decima si verificherà alla fine dell'era attuale (kaliyuga).

Il primo ad usare la parola avatar riferita ad una RV è stato Mark Pesce uno dei padri della realtà virtuale, che con questo termine indica un software, un corpo audiovisivo che la gente usa per interagire nel Metaverso.[1] In questo alter-Mondo è possibile proiettarsi come coscienza pura, proprio come fa Hiro Protagonist che nella realtà virtuale 'ha una casa bella e spaziosa, mentre nella realtà deve condividere uno spazio sette-metri-per-dieci'.

Azzardiamo un paragone e procediamo per tentativi: l'uomo si è fatto dio di una nuova terra ed in un'epoca di disordine discende nella realtà virtuale.

A riguardo leggiamo cosa scrive Leena Krohn nel suo splendido racconto "Gorgonoids":

"I Gorgonoidi stanno sempre nel loro mondo [...] Noi li programmiamo solo; siamo il loro dio. Ed essi sanno poco di noi come noi sappiamo poco del nostro dio. E nonostante creiamo un programma, non possiamo dire esattamente cosa faranno in un dato momento."

Il tentativo sarà perciò quello di distinguere tra una "prima natura" ed una "seconda natura", cercare di comprendere la caratteristica dei nuovi personaggi romanzeschi per cui è possibile, una volta per tutte, scindere lo spirito dal corpo, la mente dal cervello, il significato dal significante. E il rischio sarà grande: la cancellazione dei limiti tra materia e spirito ha come risultato la pazzia, o si trova alla base dell'esperienza della droga. Dovremo perciò scrivere di pazzi o drogati anarcoterroristi o forse vivere come i neonati che passano gran parte del loro tempo in fase REM e non riescono a distinguere il mondo psichico dal mondo fisico.

Snow Crash era stato progettato per essere il primo romanzo grafico interamente creato al computer. Cosa sia un romanzo grafico Stephenson non lo specifica e probabilmente non lo sapeva neanche lui se abbandonò l'idea e ripiegò sul supporto cartaceo. Alla base di questo romanzo, che vinse l'A.C. Clarke Award nel 1994, c'è perciò un fallimento: la cosa interessante però è che gli scrittori stanno iniziando a domandarsi se esistono vie alternative (o forse sarebbe meglio dire mezzi) per raccontare. Romanzi grafici, ipertesti, opere interattive con il lettore: ci troviamo di fronte ai primi passi verso una nuova tecnica narrativa? Se la nascita del romanzo settecentesco (De Foe, Fielding) sancisce la salita al potere dell'uomo borghese e si libera

definitivamente delle unità di Tempo, Spazio e Azione, ed il cinema inaugura la riproducibilità delle immagini che sembra essere la caratteristica della società eterodiretta, l'uomo post-moderno invece consuma Tv via-cavo e videogiochi sempre più complessi e scopre mezzi espressivi come il romanzo grafico e l'ipertesto. Forse stiamo veramente vivendo un momento di passaggio, forse la psicologia sociale sta veramente mutando dall'eterodirezione in qualcosa di diverso. Se è così, sarà di fondamentale importanza isolare i character in quanto hanno "il ruolo della crocetta sulla fotografia, o di un truciolo sull'acqua corrente." (Sklovskij)

Informazioni, milioni di informazioni. Ecco cosa dice a riguardo Rudy Rucker:

"La logica è stata la rivoluzione industriale [...] l'Infinito è l'età moderna, con la meccanica quantistica e l'LSD. Adesso siamo arrivati all'informazione. Ecco i computer, è iniziata la rivoluzione cibernetica."

Ed allora sembra che i protagonisti dei romanzi cyber stiano cercando un modo nuovo di relazionarsi ad un mondo nuovo.

A questo punto però non possiamo vedere in maniera esterna e distaccata l'uso che lo scrittore fa delle nuove tecnologie informatiche. In che maniera queste influenzano le sue storie e i suoi personaggi? Dalla penna, alla macchina da scrivere, al computer: come cambiano i modi di elaborare le trame? Se il cinema ha inventato il montaggio, che è la sua funzione più artificiale, è altrettanto vero - come ha affermato Riccardo Mazzon nel suo articolo "Scrivere con il computer" - che le architetture narrative nelle quali i perso-

naggi interagiscono, oggi sembrano essere il frutto della logica dei link informatici.

Non è questo il luogo per discutere questi argomenti, ma è indubbio perciò che la tecnologia influenza non solo indirettamente lo scrittore (ognuno è figlio del suo tempo), ma anche in maniera diretta fornendogli programmi che ormai hanno superato le normali videoscritture. Esistono infatti software che dispongono non solo di vocabolari che possono caratterizzare lessicalmente un personaggio (voglio un boss della mala che parli il gergo della periferia romana), ma hanno dei veri e propri archivi di idee. Se abbiamo una situazione in cui un personaggio è in barca, cliccando 'personaggio+barca' avremo molte possibilità di evoluzione della situazione stessa. Oppure potremo montare delle griglie narrative che ricordano quali sono i nuclei fondamentali di una storia.

"Per riprendere la celebre formula di Jean Ricardou, il romanzo non è più la scrittura dell'avventura, ma l'avventura di una scrittura." (Bourneuf e Ouellet)

Tornano in mente le domande che si è posto McLuhan quando ha cercato di vedere che effetti ha avuto il libro stampato nella forma mentis umana. Quali effetti avranno le moderne tecnologie come l'ipertesto? Quali personaggi? Quali character? Si tratterà di delineare i "percorsi celebrali giusti" come afferma Pat Cadigan nel suo romanzo dal titolo *Mindplayer*: la scommessa nel prossimo futuro sarà quella di elaborare una bitmap che possa servirci come aiuto per quello che oggi ci piacerebbe definire la poetica dell'avatar, della coscienza staccata dal corpo. "Nella sua quintessenza, la realtà virtuale non è altro che una proiezione concentrata di questo onnivoro inconscio": questo è ciò che dice il narratore di *Il ritorno di Alice cibernetica*.

Sarebbe interessante analizzare questo aspetto in termini di monologo interiore, il tentativo di scendere nelle profondità dell'essere e del modo in cui il reale fluisce attraverso la coscienza. Nella selezione di testi presi in esame, che non ha affatto la pretesa di essere esaustiva, non sembra che gli scrittori ricorrano a questa tecnica narrativa eccetto forse la raccolta di racconti di Pina D'Aria che ha come titolo *Flatline romance*. Qui però più che allo "stream of consciousness" di un personaggio, sembra di assistere al vagare disordinato di una coscienza in un mondo caotico generato dal ciberspazio. Inutile dire che a farne le spese è la trama.

Niente monologhi interiori, dunque. Troppo impegnati a mostrare i personaggi forse, troppo impegnati ad agire: sembrano essere all'opposto dell'anti-eroe passivo, banale, quasi anomino che caratterizza molti romanzi novecenteschi. Del resto la narrativa cyber sembra essere altro anche dalla Sf sociologica, impegnata ad immaginare - come dice James Gunn - i futuri scenari plausibili per il genere umano, per prendere spunto invece dal concetto di inner space, dell'analisi dello spazio interno, di cui parlò Ballard che è considerato insieme a Dick il vero precursore della narrativa cyberpunk.

Finzioni

In *Mondi virtuali*, Benjamin Wolley cita Carlos Fuentes. Il romanziere messicano afferma che Amleto è il primo personaggio che si interrompe nel suo discorso per mormorare "Parole, parole, parole...". Si tratta di parole che "ci trafiggono perché sono pronunciate da un personaggio fittizio che riflette sulla sostanza del suo essere."

Questo commento di Fuentes si trova nell'introduzione del *Don Chisciotte* di Cervantes, quello che viene considerato il primo romanzo moderno. Amleto e Don Chisciotte, dunque: sono queste due figure che segnano la transizione dal mondo medievale fatto di certezze dogmatiche, al mondo moderno in cui gli interrogativi sono sempre aperti, un mondo in cui tutto diventa possibile. Non è un caso che l'interrogazione sia la modalità di Amleto.

Le visioni di Don Chisciotte, sostiene Fuentes, che pretende di vedere eserciti e giganti dove ci sono pecore e mulini a vento, significano che la funzione letteraria non può lasciare i fatti inviolati: "[...] la realtà è invasa di parole, perde le sue frontiere, e si sente soppiantata e trasfigurata *da un'altra realtà* fatta di parole e di carta".

Certo che l'idea di una realtà fatta di parole e carta sembra essere una chiave di lettura interessante per la narrativa di Philip Dick, che da molti è stato visto come il precursore del movimento cyberpunk. In tutti i romanzi di Dick c'è sempre la lotta tra la realtà e la non-realtà, uno scontro tanto confuso che alla fine i personaggi non riescono più a capire cosa sia vero e cosa no.

In *L'occhio nel cielo*, Bill Laws, il nero prigioniero insieme ai suoi amici di un mondo assurdo generato dalla mente di Mrs. Prichet, si rifiuta di abbandonarlo, perché quella realtà gli sembra più umana di quella del cosiddetto mondo reale. Ne *I simulacri* l'inganno e la mistificazione sono i pilastri su cui si regge la struttura sociale. Per conservare questa stabilità fittizia, la Casa Bianca è dominata da una coppia mitica. In realtà uno dei due è un automa, mentre la First Lady viene ogni volta interpretata da un'attrice.

I romanzi di Dick si possono considerare come delle tappe nella definizione del concetto di realtà e il dibattito sull'es-

senza della realtà si conclude con *Le tre stigmate di Palmer Eldrich*, l'opera che rappresenta quasi la resa dello scrittore di fronte all'inconoscibile. Arrivato alla fine della sua parabola di narratore - almeno per quanto riguarda la tematica realtà-illusione - Dick discrive il caos spazio-tempo come successione di allucinazioni. Il romanzo è confuso, ma proprio per la caoticità delle situazioni e per la trama involuta e disordinata, il lettore ha il senso della disintegrazione del reale.

La falsificazione della realtà, il sorgere di un'altra realtà: sarà questo il pericolo che i personaggi dovranno combattere e perciò la terra della nuova narrativa. Ma forse da questo punto di vista il cyberpunk ha già detto tutto.

Prima natura, seconda natura

"Il cielo sopra il porto aveva il colore delle televisione sintonizzata su un canale morto"

Con questa frase si apre *Neuromante* di William Gibson. Darko Suvin ha affermato che una frase del genere mette in evidenza una nuova sensibilità elettronica: esiste una seconda natura tecnologica che agisce come termine di paragone per la prima natura. Tra la prima e la seconda natura non c'è più differenza: tutti i protagonisti dei romanzo di Gibson hanno un rapporto con la tecnologia che è radicale: interfaccia cervello-computer, neurochimica alterata, lenti a contatto.

Questa è una caratteristica che ritroveremo in tutto il movimento cyberpunk. Una volta che la tecnologia ti è

entrata dentro è impossibile rimanere quelli di prima, è impossibile non mutare. Come dice Bruce Sterling nella Prefazione a *Mirrorshades* si tratta di "[...] tecniche che ridefiniscono radicalmente la natura umana, la natura dell'Io."

A ben vedere la trama di *Neuromante* non è rivoluzionaria dal punto di vista dei contenuti: è la storia di un uomo, John Case, che ha perso la possibilità di navigare nel ciberspazio, cioè di fuggire la pesantezza della carne e tenta di riconquistarla:

"Per Case, che era vissuto per l'esultanza incorporea del cyberspazio, fu la Caduta. Nei bar che aveva frequentato come cowboy pezzocaldo, l'atteggiamento dell'élite comportava un certo rilassato disprezzo per la carne. Il corpo era carne. Case era caduto nella prigione della propria carne"

Tornano in mente le parole di Henry James quando dice che il personaggio di un'opera narrativa è la determinazione dell'incidente. John Case è una specie di personaggio-segno che porta in sé due ordini di caratterizzazione: quello della prima realtà rappresentata dal corpo che si muove nello Sprawl, il "calderone caotico di umanità" che Ridley Scott è riuscito ad immaginare magistralmente in *Blade Runner*, e quello della seconda realtà sintetizzata dall'avatar che naviga nella matrice, il non-spazio in cui la coscienza è scissa dal corpo ed è libera. E' innegabile perciò che il ciberspazio diventi "il luogo privilegiato della manipolazione narrativa, l'universo della simulazione dove si fugge dalla prigionia della propria carne e dal caos del mondo circostante [...]". (Carlo Pagetti)

Certo che la poetica di personaggi come questi è ancora lungi dall'essere scoperta. E' probabile infatti che la critica che si è avvicinata a queste narrazioni lo abbia fatto quasi esclusivamente sul versante della sociologia della letteratura o della media-philosophy, mentre invece sarebbe interessante analizzare questi romanzi anche da punti di vista diversi. La struttura e le relazioni interne, per esempio. Oppure la psicanalisi dei personaggi con i temi che riguardano la strutturazione del rapporto tra l'uomo e il mondo: in termini freudiani, siamo nel sistema percezione-coscienza. Troppo complesso il problema per poter essere analizzato in questa sede: eppure "l'eroe problematico", di cui parla Lukàcs, l'essere demoniaco che fa un lento cammino verso se stesso attraversando una realtà eterogenea - o meglio più realtà - potrebbe essere uno stimolo interessante per la discussione.

In Case, come in Hiro Protagonist o in Shira, la protagonista di *Cybergolem* di Margie Piecy, queste due nature si scontrano e si influenzano vicendevolmente. Cosa c'è di più umano dell'amore? In *Neuromante* anche l'amore va ridefinito basandosi su paradimi tecnologici:

"Molly lo cavalcò in quel modo [...] fino a quando entrambi non giunsero al culmine, l'orgasmo avvampò azzurro in uno spazio senza tempo, una vastità pari a quella della matrice [...]"

Più avanti, verso la fine del romanzo, quando John Case incontra il suo prime amore sotto forma di costrutto ROM, questo rapporto tra erotismo e matrice si fa ancora più forte.

Oppure possiamo citare Sterling:

"L'espressione di Djulia si fece ancora più dura. - E' che tutte le volte che stiamo insieme tu sei in mala fede. E' per questo che non voglio mai andare oltre il virtuare, con te."

In "Deep Eddy", il racconto dal quale è stato tratto questo brano, Sterling usa un registro diverso e dei toni più morbidi. Il simbolo della tecnologia che modifica la percezione della realtà da parte del soggetto è rappresentato dagli spex, una specie di occhiali che permettono di immergersi nella realtà virtuale. Il soggetto interagisce con la spex-realtà: può chiedere informazioni sulla persona che gli si trova davanti in quel momento o consultare banche-dati. Immaginiamo le nostre agende elettroniche elevate all'ennesima potenza.

Probabilmente Sterling sta pensando ai Mirrorshades, gli occhiali a specchio che scelse come titolo per la famosa antologia e che diventano, insieme agli innesti cranici o i pantaloni di cuoio, un elemento indissociabile del personaggio romanzesco (come la pipa per Maigret). Gli occhiali a specchio: feticci che "impediscono alle forze della normalizzazione di accorgersi se uno è impazzito, se è pericoloso." E'con questi simboli che gli autori ci parlano della percezione del mondo, un tema che Todorov mise in evidenza collegandolo con il senso della vista, tanto da chiamarli temi dello sguardo: "[...] ogni apparizione di un elemento soprannaturale è accompagnata dall'introduzione parallela di un elemento che appartiene alla sfera dello sguardo. In particolare saranno gli occhiali e lo specchio a permettere di penetrare l'universo del meraviglioso". Su questo torneremo più avanti.

Meno integrato è invece il protagonista di "Dissolvenza", un racconto di Giorgio Sangiorgi, che pure trattando il tema

della RV non cede alle lusinghe stilistiche dei romanzi d'oltreoceano. All'interno della simulazione pur avendo la possibilità di muoversi alla velocità del pensiero, egli decide per la deambulazione naturale. Fare altrimenti sarebbe pericoloso al ritorno, quando ritornano gli impedimenti del corpo: "Ti prende come un tremito in tutto il sistema nervoso... e una rabbia [...]".

L'odio del corpo, della carne. Sono molti i personaggi che odiano il loro corpo: lo odiano perché muore, perché se la coscienza rimane intrappolata là dentro è impossibile tentare di arrivare alle strutture profonde.

"L'unico modo di comprendere la natura della realtà è di esaminarla da vicino" dice Timothy, il protagonista anoressico di "Chiprunner", un racconto di Robert Silberberg. Timothy sogna di liberarsi dalle membra per entrare dentro un chip, "un'intera unità di elaborazione più piccola di un'unghia d'alluce" e di lì raggiungere gli elettroni.

"Chiprunner" è un racconto interessante, non tanto perché aggiunga qualcosa di fondamentale al concetto di RV, che è trattata marginalmente, quanto perché fa un paragone interessante con la dimensione onirica.

La RV e il sogno: entrambi sono mondi in cui ci si spoglia dal corpo per riapparire come simulacri, entrambi sono dimensioni in cui si supera lo stadio della fisicità. Il chip diventa così un simbolo potente dell'accesso in un altro mondo, una porta (interfaccia) che non fa più riferimento ad elementi logico-matematici, ma ad icone.

"[...] lucente e brillante Walhalla [...] un tempio di Zeus sull'Acropoli di Atene", ecco cosa sogna il dottore che sta tentando di forzare il mondo chiuso in cui si è rintanato Timothy "[...] un esploratore che azzarda i primi passi incerti in un mondo sperduto."

Onirico ciberspazio: la tecnologia del computer, come gli allucinogeni, la letteratura fantastica o la dimensione del sogno hanno dunque una funzione liberatoria per l'individuo. E così il Metaverso oltre ad essere il non-luogo dove si muovono i simulacri, viene ad assumere una funzione metanarrativa per la fantascienza, una metafora della creazione artistica "[...] la sua massima aspirazione creativa, facendo coincidere realtà e finzione" (Carlo Pagetti).

Se il corpo è una sovrastruttura ancora necessaria, l'avatar è sgravato da molti vincoli fisici, ma non è ancora la purezza. Questo è ciò che sembra suggerire *Il ritorno di Alice cibernetica*. Oltre la realtà virtuale c'è c'è qualche altra cosa, un mondo opera di qualcun'altro:

"Non ci crederai, ma questo che ora vedi non è opera nostra, né recente dell'uomo. Qualcuno ci ha preceduto. Né si comprende che fine abbia mai fatto. Sparito, senza lasciare tracce, tranne queste vuote forme e l'eco di qualche leggenda."

Lo stesso del resto afferma Neal Stephenson in *Snow Crash*: la RV è anch'essa una sovrastruttura, e sotto questo strato superficiale ci sono "gli inferi della programmazione". Tutto si riduce sempre a "un semplice file di testo: una serie di lettere sulla pagina elettronica".

Il ciberspazio, una "allucinazione collettiva". Fin dalla nascita del concetto di ciberspazio c'è sempre stato un rapporto molto forte con le droghe allucinogene che sembrano essere un elemento comune a molti character della narrativa postmoderna. Nella Manchester terra di disperati de *Le piume di Vurt* di Jeff Noon, la fuga dalla prima Realtà

avviene tramite una nuova droga sintetizzata in piume colorate che trasporta sul pianeta Vurt, una specie di allucinante paradiso a cui Scribble tenterà di sottrarsi. Non è un caso, ovviamente: tornano in mente le esperienze di Timothy Leary, oppure la corrispondenza trovata da Todorov tra quelli che lui chiama i temi dell'io e le caratteristiche che descrivono il mondo del drogato, dello psicotico e quello del neonato.

La dimensione onirica è uno spazio in cui si avventurano molti personaggi. In "Post-mortem", un racconto di Pat Cadigan, Allie è incaricata dal suo agente di fare uno scandaglio nella mente di Kitta Wren che è appena morta. Quello che la gelida Allie riesce a cogliere sono solo barlumi, simboli "[...] pochi miseri aborti e stralci di pensieri appena abbozzati che si erano avvitati su se stessi".

Per fare questo Allie deve privarsi fisicamente degli occhi, sorta di telecamere rimovibili, e collegare direttamente la macchina ai suoi nervi oculari. Per navigare nelle nuove terre, l'avatar ha bisogno di rinunciare ai sensi della prima natura e fondere la sua struttura profonda con la macchina per arrivare ad un più altro grado di consapevolezza.

"I Gorgonoidi sono creature visibili ma immateriali [...] appartengono alla stessa categoria dei sogni"

Per le strane forme di vita che compaiono sugli schermi del computer della protagonista di "Gorgonoids" azione e intenzione sono la stessa cosa. L'unico modo per tentare di interpretare la loro vita priva di contraddizioni interne, è sognare. Ma immergersi nel sogno troppo a lungo può essere rischioso.

I sensi e la visione del mondo, ecco uno dei punti cruciali della narrativa cyberpunk e dei suoi personaggi. A riguardo è illuminante la lettura del saggio di Ezio Raimondi *Il romanzo senza idillio*. Nel primo capitolo dal titolo "Verso il realismo", Raimondi afferma che per gli uomini del '500 e '600, la realtà è essenzialmente qualcosa da toccare e odorare. Essi appaiono dominati da sensi come l'odorato e l'udito più che dalla vista. Il passaggio da una disposizione mentale governata dalla percezione di odori e rumori ad una prospettiva intellettuale dedotta principalmente dalla vista, va connessa all'affermarsi di una nuova mentalità scientifica. Insomma si passa da una percezione olfattivo-auditiva della realtà - sostanzialmente mito-poetica - alla procedura razionale del rilievo visivo che implica una dimensione geometrica.

E' logico perciò domandarsi come apparirà ai personaggi l'universo nel quale si troveranno ad agire dal momento che i sensi saranno superati dall'interfaccia del computer, o più in generale dalle tecnologie che si innestano nella realtà facendola diventare qualcosa di diverso. Come reagiranno i character alla soppressione della distanza, alla saturazione di tutte le zone di vuoto "[dove il corpo] è esposto a una superficie di immediatezza percettiva dalla quale sono stati rimossi tutti gli strati protettivi e tutte le mediazioni esistenti"?

Prima o poi si dovrà scrivere un capitolo dal titolo *Oltre il realismo*: penseremo a William Burroughs e a Philip Dick, all'ipotesi di allucinazioni che creano la realtà.

Ancora una volta le immagini che Pat Cadigan ci fornisce in *Post Mortem* hanno una forte valenza metanarrativa. La scrittrice non sta solo raccontando una storia, ci sta parlando

dello stesso atto della creazione letteraria. Immagini casuali, memorie arbitrarie: ecco a cosa si trova di fronte Allie:

"[...] alcune erano oggetti terreni ricordati senza una ragione, altre erano scenette dalla vita di Kitta Wren [...] Cavalcare un ricordo? Seguire un pensiero casuale? Impossessarsi di false partenze e vicoli ciechi e ricostruirli?"

Qual'è la via da seguire nella creazione narrativa? Cosa c'è dopo la morte? E' su questo che ci sta interrogando il racconto. Sarà possibile una vita artificiale dopo la morte fisica? Siamo tornati al concetto di struttura profonda.

Forse un giorno sarà possibile tecnicamente trasferire le strutture profonde di un individuo su supporti informatici o interfacciare chip al silicio e neuroni. Per il momento è la letteratura che deve immaginare nuovi approcci alla coscienza. Nel suo libro sul Media-Lab, Steward Brand ha scritto: "I ricercatori stanno inventando un'altra volta il mondo partendo da zero [...] Noi stiamo sbattendo la testa contro le palizzate di un altro e diverso livello di coscienza." Ecco a cosa dovrebbe ambire la narrativa transrealista.

E' chiaro che si tratta di una cosa ancora tutta da raccontare. Proprio per questo bisogna stare attenti ad impossessarsi a piene mani dell'esperienza americana. Nel momento in cui si parla di nuovi approcci alla narrazione, è più che normale che l'America traduca tutto ciò nelle *New Frontiers*: non è un caso che John Case sia un cowboy della consolle o che tutti i personaggi dei romanzi cyberpunk siano dei reietti, degli emarginati, figure tipiche della frontiera. Ma quella è la tradizione americana e il riproponimento di quelle situazioni lascia il tempo che trova.

In Il ritorno di Alice cibernetica, Pino Blasone parla invece

di Ulissidi, navigatori del ciberspazio. Il tentativo è quello di trasferire la personalità in una nuova terra, dove non si morirà più:

"- Il mio corpo, laggiù, è invecchiato e stanco, affetto da un male incurabile - spiegò lui, come per prevenire una mia prevedibile, indiscreta domanda - Anche per questo, ho deciso di non farvi più ritorno."

Certo il ritmo del romanzo è troppo lento, però è interessante il tentativo di recuperare i miti mediterranei e di fuggire le fascinazioni americane che hanno dato luogo a molti imitatori. Ulisse, insomma, ma anche l'inferno di Dante, "Lo stesso che incitava i suoi compagni di sventura a 'seguire virtude e conoscenza', nell'oceano illimitato dell'ignoto. "

Sogni immortali

"Vivete per sempre! La scienza moderna può impedire al vostro corpo di invecchiare"

E' questo l'annuncio che Peter Hobson legge su Internet in *Killer on-line* di Robert J. Sawyer. Hobson ha scoperto l'onda dell'anima, l'ultima scintilla di vita nella mente dell'uomo. Per provare le sue teorie ha creato tre simulacri elettronici di se stesso copiando la sua mappa neuronale in un banco di memoria. Il primo simulacro è stato privato della memoria della sua esistenza fisica, il secondo è una simulazione dell'immortalità, il terzo invece non ha subito modificazioni.

I problemi iniziano quando i simulacri non accettano più gli stretti limiti di un data-base e si riversano in rete. Già perché ormai nella rete si può trovare di tutto, siti di pedofili o la maniera di assoldare un killer per uccidere qualcuno che si odia. Se Frankenstein è un puro-corpo privo di anima, i simulacri di *Killer on-line*, Spirito, Ambrotos e Control, liberati dagli impedimenti del fisico imperfetto, hanno un diverso livello di coscienza che li porta ovviamente ad avere una moralità distinta da quella della loro sorgente-uomo.

Certo che *Killer on-line*, pur non essendo un romanzo memorabile è interessante perché solleva interrogativi politici (il controllo di Internet che fa gola a tutti e sembra essere l'unica preoccupazione dei cyber americani) e perché ruota intorno al mito di Faust. E' giusto oppure no varcare certi limiti? A dire la verità ormai il problema per i personaggi del romanzo cyber non è più quello di essere apocalittici o integrati, quello semmai era il problema che affrontava la fantascienza degli anni '60. La questione che la narrativa cyberpunk si è posta sembra piuttosto come definire un nuovo ambito di percezioni che vede l'uomo ibridarsi con la macchina e la macchina umanizzarsi. Come afferma Bruce Sterling nella letteratura cyber l'idea che vi siano limiti sacri ed inviolabili è un inganno: "Non esistono confini sacri che ci proteggano da noi stessi".

In "Occhi di serpente" di Tom Maddox, uno dei racconti di *Mirrorshades*, il protagonista George Jordan, ex-pilota della'aviazione militare, ha impiantato nella testa una TIOU - Tecnologia di Interfaccia Operativa Umana - e questo lo rende diverso da chiunque altro:

"Vediamo un mondo diverso [...] siamo in grado di scen-

dere più in fondo a noi stessi, provare stimoli che sono nascosti agli altri, che loro negano."

Bella proposizione d'intenti per uno scrittore, più affascinante di qualsiasi squartamento pulp o jack cromato da infilare nel cervello. Almeno nelle intenzioni perciò il personaggio che naviga nel ciberspazio - in quella allucinazione consensuale che è la "rappresentazione grafica di dati [...] nel non spazio delle mente" - è psicologicamente profondo, un segno carico di tratti semantici. La possibilità di intefacciarsi con la macchina gli ha donato nuove capacità sensoriali ed ha alterato in maniera definitiva le sue strutture profonde. Come nota Fabio Giovannini "Viaggiare nel ciberspazio consente anche un'esperienza mistica [...] avvicinarsi alla matrice, è come entrare in un luogo dove non c'è né vita né morte".

Trovandosi a vivere in una zona di confine rappresentata dall'interfaccia, egli diventa un segno di quel passaggio verso un nuovo realismo narrativo, quel (trans)realismo fatto di "parole e carta" (e bit, aggiungiamo noi). Un passaggio non facile come sembra sottolineare il narratore del già citato "Dissolvenza":

"Ciò che mi spaventa di più ogni volta è il passaggio.
Dio mio... la dissolvenza. Quel sapore metallico che ti penetra nelle ossa [...] Quel sentore siliceo che ti striscia nel sistema nervoso, lo senti ogni volta che entri nel mondo simulato, e quando ne esci."

Insomma la tecnologia ha modificato profondamente il sensorio umano arricchendolo di percezioni sorprendenti e globali. Il *round character* di Forster ha inglobato nuove

sfaccetture: per esempio l'assenza, come evidenziato nel già citato *Gorgonoids* di Leena Krohn

Silicio e neuroni

Rachel in *Blade Runner* è un androide dell'ultima generazione. Gli innesti nei suoi banchi di memoria l'hanno dotata di un passato umano e la coscienza di sé, di essere una macchina, è stata annullata. Conoscersi fino in fondo significa perdere la coscienza di se stessi, e solo il confronto con l'altro-da-sé - rappresentato in questo caso da Rick Deckard - può essere la cartina tornasole che mette in crisi le convinzioni personali. Da questo punto di vista la narrativa cyberpunk non fa che continuare un'analisi già iniziata dalla Sf sociologica negli anni '50.

Questa spazializzazione della mente, che diventa una sorta di magazzino dal quale si possono togliere o aggiungere informazioni, è un tratto caratteristico che tornerà in molti personaggi. In *Johnny Mnemonico* di Gibson, lo spazio mentale del protagonista diventa addirittura un mezzo per contrabbandare informazioni. Qui però una traccia di umanità è rimasta ed è rappresentata dagli squid, le lievi tracce che rimangono impresse nella mente anche dopo che il blocco software è stato rimosso.

Insomma è la costruzione stessa della personalità che passa attraverso i media e le tecnologie informatiche. Il carattere sociale di un individuo o di un personaggio ne è forgiato in maniera fondamentale sia che ne sia fruitore, come fanno tutti i personaggi cyberpunk, sia che le rifiuti.

In *Guerrieri dell'interfaccia* di Walter Jon Williams uno dei protagonisti definisce se stesso in base agli accessi che ha nelle banche dati.

In *Carcinoma tango* di Domenico Gallo, Klaus dry è un data-man, una specie di cyborg che funge da aiutante e banca-dati per Mascara, l'investigatore umano. Nonostante sia la tecnologia a definire Klaus, il suo sguardo sul mondo non è però asettico come si vorrebbe da una macchina. Lo stesso destino di Robocop, se volete.

Il racconto di Gallo è interessante soprattutto perché ribadisce la cortocircuitazione tra Sf e noir, che è una delle caratteristiche dei personaggi della narrativa cyber, ma è anche un chiaro esempio di come molta produzione italiana sia stata schiacchiata da modelli e tecniche provenienti dall'America. La domanda che dovremmo farci è se esiste una immaginario tecnologico che sia altro da quello.

Questa ibridazione uomo/macchina nei personaggi non funziona solo a livello di strutture profonde - cioè flussi neuronali/software - ma anche e soprattutto a livello morfologico, assumendo una funzione simbolica. Telecamere a posto degli occhi, bracci meccanici, lame sotto le unghie, interfacce innestate nella testa sono simboli facilmente riconoscibili.

Di pari passo questo processo avviene con le macchine nella direzione uguale e contraria. Roy Batty in *Blade Runner* è il character simbolo di questa trasformazione - molto più umano lui che Rick Deckard, se vogliamo -, anche se il prototipo di questa umanizzazione probabilmente andrebbe ricercato nella narrativa di Isaac Asimov. Stiamo pensando a R. Daneel Olivaw nella Quadrilogia Robotica, ed anche ad Andrew, il robot di *L'uomo del bicentenario* che decide di morire per diventare umano.

Da questo punto di vista sono interessanti due romanzi: *Cybergolem* di Margie Piercy, passato quasi inosservato tra gli urli dell'editoria nostrana e *Il cuore finto di DR* di Nicoletta Vallorani, che ha vinto il premio Urania.

Cybergolem racconta la storia di Shira, che dopo la separazione fugge a Tikva, una cominità di artigiani high-tech che ricorda molto da vicino l'undertown orientale di *Blade Runner*. Qui Shira sarà chiamata a partecipare all'educazione sentimentale di Yod, un cyborg a cui una scienziata sta raccontando la storia del Golem di Praga.

Il tratto distintivo che manca al character Yod è l'intuizione, ma il tentativo di scoprire le strutture profonde che stanno alla base dell'intuizione diventerà un viaggio nella coscienza umana che costringe a ripensarla in termini diversi.

L'intuizione non è invece il problema di DR (un'italianissima DeRossi), la protagonista sintetica de *Il cuore finto di DR*. Ciò che lei cerca è il ricordo di una vita passata che non ha ed il sogno che riesce ad ottenere solo tramite le palline di sintar:

"E mentre le palline scivolano nel braccio, pensa che sarebbe bello avere fotografie e ricordi, vedere un'immagine del suo corpo prima [...] Ma prima, davvero non c'è stato niente, lo sa, se non materiali da sintetizzare [...]"

Insomma, se gli umani cercano una porta per separare l'anima dal corpo, i sintetici cercano di diventare umani. Il sogno di DR? Trasformarsi in "Una persona che vive, soffre, si sbatte, ride [...] alla fine di tutto muore." Analogico e digitale. O forse, meglio, il cancellamento del confine tra soggetto e oggetto che la letteratura fantastica fa vacillare:

le normali frontiere tra l'io e il mondo scompaiono, al loro posto una sorta di fusione cosmica. (Todorov)

A guidare questo passaggio che il cyberpunk tenta di descrivere c'è molto spesso la reinterpretazione in chiave post-moderna di miti e gli archetipi. Lo fa Margie Piercy andando a recuperare la leggenda del Golem e la Cabala, lo fa Gibson con il voodoo in *Monnalisa cyberpunk*, Sterling con il racconto "La spada di Damocle", Stephenson con gli assiri in *Snow Crash*, Pino Blasone con i miti mediterranei in *Il ritorno di Alice cibernetica*, Besher con le dottrine orientali in Rim.

Rim è un romanzo di RV hard, in cui i protagonisti sembrano muoversi negli stage di un videogame, proprio come fa Solo in *Nirvana*. Il problema è che questi character molte volte risultano avere lo spessore psicologico di un cartoon oppure essere in preda ad un processo di disgregazione fisica, di entropia, che li sta portando a trasformarsi in puri spiriti, in avatar:

"Merda! Fu costretto a sterzare bruscamente per evitare un testa ad elettrodi che era sbucato dal nulla, al traino del suo cane guida [...] Soffrivano di dislessia RV, una forma di estremo sfasamento mano-occhio provocato dalle eccessive incursioni in realtà virtuale."

Rim è un vero e proprio videogioco in cui Frank Gobi - un ex-investigatore - deve recuperare un algoritmo che ha mandato in bomba Satory-City, la metropoli virtuale e ha costretto in stato catatonico le persone che in quel momento erano immerse. Lo vediamo muoversi in un'ambientazione estremamente virtuale in cui non è più possibile distinguere il vero dal falso:

"Di questi tempi tutto sta diventando così maledettamente virtuale. Virtuale questo, virtuale quello. Sembra che ormai la gente abbia una necessità incontrollabile di antropomorfizzare assolutamente ogni cosa."

Antropomorfizzare: è questa la parola che usa il personaggio. Mostrare dei dati astratti come oggetti, costrutti, delle "reti sensoriali che consentono a una persona di 'entrare' nei dati personali e percepirli come oggetti reali in uno spazio immaginario", come dice Margie Piercy in *Cybergolem*:

"Invece di vedere, provare e toccare ciò che l'attore vedeva, provava e toccava, l'utente veniva proiettato nell'azione e le sue sensazioni erano molto più forti [...]"

Ormai l'avvento della RV ha reso possibile virtualizzare tutto: la coscienza, per esempio, con i bioorigami "pezzi ripiegati di coscienza" che si possono "modellare in differenti forme concettuali", l'anima con il Tantrix, o la personalità come è possibile fare nel mondo di *Mindplayers* di Patricia Cadigan.

In *Rim*, i personaggi vivono continuamente immersi nella rete in una realtà molto simile al Metaverso di Snow Crash. Lo scambio osmotico realtà reale/realtà virtuale è fittissimo, tanto che i ro-langs, una specie di virus che infetta il Metaverso della Satory, si sviluppano espandendosi nella coscienza umana. Una fusione cosmica, ricordiamolo ancora, ha detto Todorov.

In una realtà del genere, anche se con toni più onirici, si muovono i personaggi di *Iniziazione di un Bimbo Bello*, di Pat Cadigan:

"Prima vedi il video. Poi ti metti il video.
Poi mangi il video. Poi sei il video.
Dal Vangelo secondo Marchio Visivo."

Si apre così il racconto che narra il tentativo di Bimbo Bello di varcare la porta che separa il reale dal virtuale, una metafora dello strapotere e del nuovo valore mitologico che ha assunto il video. Il simulacro digitale trasportato nel video "non finirà mai e [...] potrà scegliere di starsene dove gli pare e qualunque posto scelga sarà il centro dell'universo".

Nel chiuso di uno spazio come una discoteca dove la musica garage che annulla si fonde con il culto della personalità, Bimbo Bello deve decidere se varcare questo confine

"- Qui non si muore, - dice Bobby con voce melliflua. La musica sobbalza sotto le sue parole. - e' bello qua dentro. I sogni possono essere veri quando lo desideri."

Alla fine il protagonista deciderà di non fare il salto, di non chiudersi nella RV che può essere metafora di libertà, ma anche prigione: il pericolo è quello di avere una splendida oppurtunità che può trasformarsi in un incubo.

Questo è ciò che avviene in *Ai due lati del muro*, romanzo di Francesco Grasso immeritato vincitore del premio Urania 1991, dove le pene per un crimine vengono scontate nella realtà virtuale:

"Un anno di vita soggettiva, in prigionia simulata, corrisponde a una settimana di tempo reale. Il detenuto sconta la sua condanna, giorno per giorno [...] al temine, staccato il

collegamento, scoprirà che per il suo corpo gli anni non sono trascorsi, che ha ancora una vita davanti a sé. Era proprio un gran bel sogno..."

La stessa situazione viene descritta in "Alcatraz 2.0" di Stefano Milandri. Sembra, insomma, che i narratori italiani temano la RV:

"E Frank, una volta scontata la condanna avrebbe riconosciuto questo come il mondo reale, oppure, dopo centocinquant'anni di realtà virtuale, avrebbe scambiato il vero con il falso?"

Alla fine però l'avatar di Frank riuscirà ad evadere mentre il suo corpo rimarrà intrappolato nel carcere. L'avatar è libertà, la carne prigione.

Certo che elementi come il video o il ciberspazio diventano dei character, dei tratti distintivi di questo orizzonte narrativo. Quello che vogliamo dire è che, come la teoria del romanzo ha evidenziato, non si può intendere la nozione di personaggio esclusivamente in chiave antropomorfa. Il virus informatico, per esempio, è un personaggio a tutti gli effetti, così come l'I.C.E., il sistema di contromisura elettronica a difesa delle banche-dati: rappresentano molto spesso l'antagonista, l'ostacolo che impedisce "alla forza tematica di dispiegarsi nel microcosmo" alternativo del Metaverso (Bourneuf e Ouellet). Si tratta di personaggi in piena regola che partecipano a un intreccio narrativo di cui rappresentano le istanze narrative o i luoghi della trasformazione.

Angeli maledetti

Non c'è tempo per pensare, non c'è mai tempo per i personaggi del cyberpunk, bohemien e maledetti. Essi sono continuamente in movimento, in viaggio, in trasformazione. E del resto la loro peculiarità è di essere degli esploratori, di attraversare le realtà per giungere, loro malgrado, alle strutture profonde dell'Io.

Da questo punto di vista è continuo ed incessante la contaminazione non solo tra quelli che vengono comunementi chiamati "generi" - fantascienza, noir, horror -, ma anche tra le varie modalità espressive: cinema, fumetto, letteratura. Non è un caso: la narrativa realistica sembra non poter più essere in grado di raccontare il mondo violento ed ipertecnologico di fine secolo. E perciò l'avatar e il serial-killer sembrano essere veramente il truciolo sull'acqua di Sklovskij da cui siamo partiti, un occhio diverso da cui inquadrare.

Se la nostra situazione è patologica, allora è interessante capire se questi character siano i diagnostici oppure i parassiti di questa malattia. A questa domanda Darko Suvin risponde che spesso l'opposizione che i personaggi dovrebbero incarnare è solo supposta. Forse John Case in *Neuromante* è un diagnostico; sicuramente non sembrano esserlo i personaggi della seconda ondata, quella di autori come Besher, Stephenson, Pat Cadigan in cui non sembra di rinvenire "un mondo reale di erotismo" e "[l']uso cognitivo del ciberspazio, al di fuori di ogni zaibatsu".

Un altro aspetto sicuramente interessante a cui accennare in chiusura è il paragone che alcuni hanno fatto con il romanzo picaresco. Esiste un rapporto tra il picaro e i personaggi messi in scena dalla letteratura cyberpunk?

Varrà la pena di approfondire.

Come prima cosa la situazione sociale. La picaresca spagnola ebbe molta fortuna a cavallo tra il XVI e il XVII secolo, anni nei quali l'impero spagnolo iniziava la sua lenta decadenza e che dal punto di vista della psicologia sociale segnavano l'avvento di quella che David Riesman ha chiamato società autodiretta. Nel suo libro *Da picaro a picaro*, Rosamaria Loretelli nota che in quel periodo la Spagna è in preda alla "carestia, alla peste e [a]i sintomi di una crisi non più evitabile [...] le città si espandono [...] manca quasi totalmente un ceto medio [...] la decadenza interna è già un dato di fatto [...]"

Il picaro, che in sé racchiude molti tratti distintivi caratterizzanti, recita il ruolo della crocetta sulla fotografia. Un personaggio rozzo, che viene dal basso, ma che è il prodotto di una letteratura colta. Non sta certo a noi dire se effettivamente queste situazioni si siano riprodotte quattrocento anni dopo, nel momento in cui stiamo cercando un nuovo "contratto sociale". Quello che possiamo fare è isolare alcuni tratti distintivi del character picaro e confrontarlo.

Per iniziare la "genealogia degradata" che assume un valore nuovo alla luce delle moderne tecniche riproduttive e delle scoperte dell'ingegneria genetica. Oppure il rifiuto della società stratificata. La maggior parte delle azioni narrate sono delle truffe e la motivazione prevalente del picaro è la ricerca di denaro.

Sono molte le somiglianze, anche perché la narrativa cyber, come il romanzo picaresco, a nostro avviso non può essere assimilata al *Bildungsroman*, differenziandosi così dalla SF sociologica degli anni '50 e '60. Come il picaro, il cyberpunk tenta solo di rimanere a galla in una realtà degradata, in "un futuro che peggiora i trend attuali",

simile "alle città violente dei film neri degli anni Quaranta". (Fabio Giovannini)

E forse da questo punto di vista non è poi così decisivo se è un parassita o un diagnostico. "Egli è l'emblema di una diversità che abolisce i limiti, che non unifica né cancella i contrasti ma tende a mantenerli in stridente convivenza".(Rosamaria Loretelli)

Nota

(1) Come riferisce il numero di febbraio 97 di Wired, l'IBM insieme ad alcune delle più famose softwarehouse che si occupano di RV, stanno tentando di creare l'avatar universale: stanno cioè cercando di "stabilizzare le identità" che attraversano i differenti mondi virtuali.

Bibliografia:

ASIMOV I., *L'uomo del bicentenario* (1976), in Antologia del bicentenario, Mondadori, Milano 1989

BESHER A., *Rim* (1994), Fanucci, Roma 1996

BLASONE P., *Il ritorno di Alice cibernetica*, Synergon, Bologna 1996

BOURNEUF R., OUELLET R., *L'universo del romanzo* (1972), Einaudi, Torino 1976

CADIGAN P., *Mindplayers* (1992), Shake, Milano 1996, "Post Mortem" (1983), in IASFM, novembre 1994, "Iniziazione di un Bimbo Bello" (1980), in *Cuori elettrici*, Einaudi 1996

D'ARIA P., *Flatline romance*, Synergon, Bologna 1993

DICK P., *L'occhio nel cielo* (1960), Nord, Milano 1986, *I simulacri* (1964), Nord, Milano 1980, *Le tre stigmate di Palmer Eldrich* (1965), Nord 1984

GALLO D., "Carcinoma tango", in *Cyberpunk*, Stampa Alternativa, Viterbo 1994

GIBSON W., "Johnny Mnemonic" (1981), in *La notte che bruciammo Chrome* (1986), Mondadori, Milano 1993, *Neuromante* (1984), Nord, Milano 1986, *Monnalisa cyberpunk* (1988), Mondadori, Milano 1991

GIOVANNINI F., *Cyberpunk e Splatterpunk*, Datanews, Roma 1992

GRASSO F., *Ai due lati del muro*, Urania, Milano 1992

KROHN L., "Gorgonoids", 1992, in *Books from Finland*, 1/1993

LORETELLI R., *Da picaro a picaro*, Bulzoni, Roma 1984

MADDOX T., "Occhi di serpente", in *Mirrorshades* (1986), Bompiani, Milano 1994

MAZZON R., "Scrivere con il computer", in *Duel*, settembre 1996

MILANDRI S., "Alcatraz 2.0", in *Realtà virtuali*, Keltia, Aosta 1996

NOON J., *Le piume di Vurt* (1993), Frassinelli, 1995

PAGETTI C., *I sogni della scienza*, Editori Riuniti, Roma 1993

PIERCY M., *Cybergolem* (1991), Elèuthera, Milano 1995

RAIMONDI E., *Il romanzo senza idillio*, Einaudi, Torino
SANGIORGI G., "Dissolvenza", in *Futuro Europa* n.14, Bologna 1996
SAWYER R.J., *Killer On-Line* (1995), Nord, Milano 1995
SCHOLES R., KELLOGG R., *La natura della narrativa* (1966), Il Mulino, 1970
SILVERBERG R., "Chiprunner" (1989), in *IASFM*, novembre 1994
STEPHENSON N., *Snow Crash* (1992), Shake, Milano 1995
STERLING B., "Deep Eddy" (1993), in *IASFM*, giugno 1994, "La spada di Damocle" (1990), in *IASFM*, giugno 1994, (a cura di), "Prefazione" a *Mirrorshades* (1986), Bompiani, Milano 1994
SUVIN D., "A proposito di Gibson e del cyberpunk", ?
TODOROV T., *La letteratura fantastica* (1970), Garzanti, Milano 1991
VALLORANI N., *Il cuore finto di DR*, Urania, Milano 1993
WILLIAMS W.J., *Guerrieri dell'interfaccia*, Phoenix, Bologna 1995
WOOLLEY B., *Mondi virtuali* (1992), Bollati Boringhieri, Torino 1993

ELLROY E CHANDLER NEL MEDITERRANEO

9 interrogativi sulla letteratura del brivido

Aldo Musci

Esiste una via italiana al mistery e al thriller ?

Da alcuni anni è andato crescendo nel paese un fenomeno letterario per molti versi nuovo: l'irruzione sul mercato editoriale di una schiera di autori che hanno abbracciato i generi giallo, noir e splatter come modello della propria scrittura, come cifra narrativa idonea a raccontare l'Italia di fine secolo.

Questa tendenza non appare effimera, anzi si presenta come un evento destinato a durare e ad incidere nel tempo, tant'è che una riflessione ad hoc comincia ad essere opportuna ed utile.

Nel passato, fatta eccezione per pochi classici (Gadda, Sciascia, Fruttero & Lucentini, Scerbanenco, ecc.), la scelta di scrivere romanzi polizieschi o mistery era episodica, quasi sempre considerata un hobby, uno sfizio, dai "veri" scrittori, e pertanto relegata nella letteratura di serie B, alla stregua dei romanzi rosa di Liala e di Carolina Invernizio.

Chi, nonostante tutto, si impegnava in questa direzione, lo faceva, doveva farlo, pena la non pubblicazione, sotto

mentite spoglie e nascondendosi dietro pseudonimi anglosassoni. Le trame erano obbligatoriamente ambientate Oltreoceano od Oltremanica, altrimenti risultavano poco credibili e, di conseguenza, poco vendibili. Chi mai avrebbe osato raccontare una storia vissuta a Gallarate o in provincia di Crotone ?

L'atmosfera giusta poteva essere cercata e trovata soltanto fra le nebbie londinesi, in mezzo alle mille luci di New York, oppure nel labirinto, sterminato, schizoide e violento, della Città' degli Angeli sulla West Coast.

Oggi, o meglio dalla seconda meta' degli anni 80', questa situazione ha subito rilevanti modifiche per il fatto che, nel frattempo, la realtà italiana e' diventata (in effetti lo è sempre stata) una fucina di misteri, delitti irrisolti, veleni, trame oscure, poteri occulti, mostruosità varie e quant'altro puzzi di intrigo e di giallo. Di qui il proliferare di libri che rielaborano in chiave fantastica la cronaca nera e politica (che spesso e' la stessa cosa). Fatti e misfatti di casa nostra visti con gli occhi della fiction, ma secondo canoni estetici e schemi narrativi di importazione. Hard boiled, noir e neonoir, giallo classico e giallo storico, cyber-noir, splatter, horror ed altro ancora: tutto il repertorio dei generi e dei sottogeneri creati dalle scuole americana e inglese e' stato saccheggiato, riadattato e impiegato per parlare dell'Italia contemporanea e del suo dark side.

Per quanto e' ancora percorribile la strada dell'imitazione dei modelli anglosassoni ?

Alle soglie del Terzo millennio, stanno forse nascendo sulle rive del Mediterraneo tanti piccoli Chandler, Ellroy, King e Barker ?

Sono questi, a nostro avviso, i principali interrogativi che il fenomeno sollecita. Da essi bisogna partire per costruire un ragionamento, un punto di vista critico, aperti e senza pregiudizi. Solo così si contribuirà in maniera produttiva ad un dibattito che ha già mosso i primi passi (si veda, ad esempio, lo spazio dedicato dai media ai c.d. Giovani Cannibali) e che e' destinato ad intensificarsi prossimamente.

In quest'ottica tenteremo di fornire qualche indicazione a chi intenda cimentarsi nella difficile impresa di narrare storie gialle e nere. Niente di più che meri suggerimenti, non certo un "decalogo del perfetto giallista" che, oltre ad essere grottesco, risulterebbe anche irritante.

L'epoca delle ortodossie e dei movimenti strutturati e' tramontata da un pezzo. La scrittura e' prima di tutto manifestazione di libertà, di ricchezza interiore, di creatività individuale, poi, ovviamente, anche messaggio esterno, rapporto col pubblico e con il proprio tempo. Una pulsione profonda che si basa sul piacere di reinventare il reale a misura del proprio desiderio, sul gusto di riuscirci coinvolgendo il pubblico in questa avventura e offrendogli nello stesso tempo un dono straordinario: lo strumento per sognare, per viaggiare con la fantasia, ma anche per guardarsi dentro, per riflettere sulla condizione umana, per tentare di essere-nel-mondo in modo diverso. La scrittura e', in altre parole, un mezzo di evasione che fa prendere coscienza, come si diceva negli anni '70.

Quali sono le caratteristiche della letteratura di genere in Italia ?

L'analisi della produzione recente e meno recente, da approfondire caso per caso, consente alcune osservazioni sulle tendenze e sulle caratteristiche che animano la letteratura di genere dell'ultimo decennio, specialmente di quella che potremmo definire del brivido.

Il numero di romanzi scritti e pubblicati ha raggiunto un livello considerevole. Al dato quantitativo, purtroppo, non corrisponde in linea di massima un altrettanto elevato livello qualitativo. Gap che si accentua ulteriormente quando si fanno confronti con la produzione USA e con quella britannica. Spesso i nostri autori si limitano a riproporre con scarsa creatività i modelli anglosassoni, con risultati meno apprezzabili (tolte alcune rare eccezioni); altre volte, seguono strade originali che non riescono, pero', ad approdare ad esiti globalmente soddisfacenti. Spunti e intuizioni interessanti vengono, talora, sviluppati in maniera inadeguata, deludendo le aspettative che avevano suscitato nei lettori.

Nel complesso, la letteratura italiana di genere, in tutte le sue varianti e contaminazioni, appare ancora di carattere imitativo, nonostante gli sforzi compiuti. Un giudizio, questo, che sembrerà lapidario e schematico - e forse lo e' - ma che riteniamo possa rappresentare una valida provocazione per stimolare il dibattito e per costringere la critica "paludata" ad occuparsi degli scrittori emergenti.

L'esame dei principali topos che costituiscono la struttura del romanzo, di ogni romanzo, ci consentirà di chiarire il nostro punto di vista, evidenziando pregi, difetti e limiti ricorrenti nelle opere in circolazione.

a) La trama

E' il maggior punto debole dei romanzi italiani, nei quali e' frequente imbattersi in un duplice e opposto vizio:

- da una parte, si hanno intrecci troppo complicati, macchinosi e poco rigorosi sul piano logico;

- dall'altra, si leggono trame inesistenti, dove non accade quasi nulla e la storia coincide essenzialmente con i deliri soggettivi del protagonista.

Nel primo caso, generalmente il libro viene infarcito da una summa dei Misteri d'italia che, il più delle volte, e' soltanto il repertorio un po' trito dei luoghi comuni sui misteri d'Italia stessi (complotti, politici corrotti in combutta con i mafiosi, traffici d'armi e di droga, ecc.).
Nel secondo caso, la fragilità e l'inconsistenza del plot vengono surrogate dalle farneticazioni dell'assassino, che passa da un delitto all'altro come se nulla fosse. La descrizione, per quanto magistrale, della psicosi omicida non e' sufficiente a produrre buoni romanzi.

Una nota particolare va dedicata al tema dei Servizi Segreti. Questo argomento sta diventando un'ossessione. Lo si trova ovunque, come il prezzemolo. E' pur vero che in molti fatti di cronaca nera, in parecchi delitti "comuni", ad un certo punto compare l'ombra sinistra degli 007. Si pensi al Caso Fenaroli (interessante il libro di Antonio Padellaro), dietro al quale a distanza di anni emerge un ordito di ricatti, di corruzione (addirittura una Tangentopoli ante litteram), di oscure manovre; oppure all'Omicidio di Via Poma o al

Delitto dell'Olgiata o ancora al Giallo Di Veroli: in tutti questi crimini sono stati coinvolti uomini dei Servizi.

E' anche vero che la storia della Repubblica offre infinite suggestioni a chi voglia scrivere un romanzo giallo o nero. Non bisogna, tuttavia, esagerare. Non occorre inserire sempre e comunque le "barbe finte" per rendere stimolante una trama. La realtà, a volte, e' meglio coglierla e rappresentarla in senso obliquo, nelle sue trasfigurazioni (c'è chi parla di Transrealismo), nelle sue ricadute esistenziali, nelle ombre che sa proiettare sul nostro animo di individui spaesati, angosciati, alla ricerca di fondamenti inesistenti. Si tratta di dimensioni apparentemente distanti dalla grande cronaca, ma più efficaci nel restituirci il senso del nostro tempo. Lo spirito di un'epoca, in certi casi, e' reso meglio da storie che sembrano soltanto sfiorare l'attualità e invece vanno a scavare nel cuore delle donne e degli uomini, che in questa attualità sono immersi sino al collo, come in una prigione senza vie di fuga. Cosi' il delitto va letto forse come disperato tentativo di evasione e di selvaggia autoaffermazione da parte del soggetto, come estrema espressione del male di vivere. Un soggetto negato, espropriato, mortificato, alienato. Alienato non tanto dalla società contemporanea (che e' una banale semplificazione), quanto dalla stessa dimensione ontologica. Per queste ragioni riteniamo che il tema "Crimine e Quotidianità" possa rappresentare un'ottima occasione creativa per gli autori italiani, una sfida da cogliere. In questo senso, validi esempi sono i romanzi di Laura Grimaldi *Il sospetto* e *La paura*.

Cosa spinge una persona "normale", ben inserita socialmente, a commettere un delitto ?

Quali pressioni ha dovuto subire dalla vita ?

Quali percorsi ha seguito la sua psiche per giungere a questa drammatica determinazione ?
Quali circostanze le si sono strette fatalmente intorno per farla cadere nel baratro dell'omicidio ?

Porsi queste domande può servire a scrivere un buon romanzo noir. Il resto dipende dal talento individuale.

b) I personaggi

L'uso di personaggi fissi con ruoli da protagonista (poliziotto, carabiniere, investigatore privato, avvocato, ecc.), ricorrente in diversi romanzi, può rappresentare un rischio e minacciare l'originalità della trama.
La letteratura gialla dell'800 e del '900 - inaugurata da E. Poe con Auguste Dupin - ha sfornato una galleria vastissima di figure. In questa galleria sono stati tipizzati, se si vuole stereotipati, tutti i caratteri psicologici, umani e investigativi, possibili e immaginabili, lasciando alla fantasia ben poco da inventare. E' consigliabile, di conseguenza, non servirsi di un protagonista fisso che ritorni in diverse avventure. L'errore più grave che si possa commettere in questo campo, e' la creazione e la messa in scena di "macchiette" dalla psicologia e dal linguaggio scontati.
Il confine fra credibilità del personaggio, assolutamente necessaria, e prevedibilità, per non dire piattezza, di esso e' labile. Ma e' proprio questa labilità, questa demarcazione evanescente da non varcare, che fa la differenza. Ogni autore dovrebbe tenere a mente la lezione nietzschiana e pirandelliana. Il soggetto e' tale in quanto maschera, ma dietro questa struttura rigida cela un universo psicologico

complesso e mobile, solo in parte racchiuso dallo schermo che si e' costruito per essere-nel-mondo, dall'identità che si e' scelto per rapportarsi all'altro.

Una maschera senza testa e' un mero orpello da attaccare al muro. Vi e' sempre contraddizione, o almeno discrepanza, fra essere, agire ed apparire del soggetto.....E ciò e' tanto più vero quando si parla di crimine, in tutte le sue dinamiche (progettato, consumato, tentato, subito, investigato, oppure appena immaginato). Proprio in questo spazio della contraddizione, in questa interzona dell'ambiguità e della non corrispondenza tra forma e sostanza, l'autore può e deve radicare l'approfondimento psicologico dei personaggi che intende mettere in scena. Solo a questa condizione e' possibile tratteggiare profili umano-esistenziali credibili e suggestivi, in grado di occupare degnamente la pagina e di avvincere il lettore. Altrimenti si creano, anzi si reiterano, ombre senza corpo, figure patetiche che hanno il sapore del deja vu' e la consistenza dei pupazzi di gomma, buoni esclusivamente per i falò di Carnevale. Come dice Chandler, "appena compiono un gesto irreale, i personaggi perdono la loro consistenza reale. Divengono marionette, innamorati di cartone, felloni di cartapesta, investigatori di squisita ma inverosimile gentilezza".

Non e' raro, scorrendo i libri di questi anni, imbattersi in personaggi che non hanno nulla di nuovo da dire, che appaiono semplici pretesti di un meccanismo narrativo asfittico, che ansima e stenta ad andare avanti, oppure che aderiscono perfettamente alle proprie azioni. Pensiamo a killer che si identificano totalmente con l'atto di uccidere, anzi con l'arma che uccide, riproducendo acriticamente sulla carta stampata lo stile cinematografico di Dario Argento; a detective che sembrano scaturiti da un manuale

delle ovvietà; a marescialli dei carabinieri o a ispettori della Polizia di Stato di origine meridionale, trasferiti al Nord, con i consueti tratti psico-biografici: solitudine, dramma familiare (hanno perso la moglie, sono stati lasciati dalla fidanzata o sono divorziati), cattivo rapporto con i superiori, scarsa capacita' di risolvere i casi che gli capitano fra capo e collo (spesso si fanno aiutare da personaggi-spalla, una sorta di Watson all'italiana, come nel caso di Rosas per il sergente Sarti nei romanzi di Loriano Machiavelli).

Checche' se ne dica, la polizia italiana non ha ancora il fascino di quella americana o britannica. Un brigadiere dell'Arma non equivale, quanto a presenza scenica, ad un sovraintendente di Scotland Yard o a un agente speciale dell'FBI.

Quasi tutte le trame dei romanzi italiani e stranieri pubblicati negli ultimi anni ruotano intorno a tre figure canoniche:

a) il gangster (dalla versione mafiosa a quella delle bande di quartiere);

b) il serial-killer;

c) l'investigatore (pubblico e privato)

Da questo triangolo non si esce, non si vuole uscire o forse non si riesce ad uscire. Le eccezioni sono molto rare.

Il gangster e' senza dubbio il protagonista della malavita del ventesimo secolo (sicuramente anche del ventunesimo prossimo venturo) - colui che sceglie di entrare in una struttura organizzata, sottoponendosi a regole, gerarchie e

rituali, pur di soddisfare una smisurata bramosia di potere e di denaro fuori e contro (a volte anche in complicità con) i poteri legali - dal quale non si puo' prescindere se si vuole conoscere a fondo il nostro tempo. Tuttavia, e' una figura che la letteratura di genere ha già ampiamente analizzato e rappresentato, l'Hard boiled in particolare. Esistono schemi narrativi ormai collaudati cui risulta difficile apportare varianti innovative.

Il serial-killer, invece, e' l'espressione pura, esacerbata, di una soggettivita' che ha rotto ogni vincolo sociale sostanziale (anche se all'apparenza molti assassini plurimi mantengono una condotta esteriore irreprensibile), che si rapporta al prossimo esclusivamente in termini distruttivi, che si nutre del dolore altrui, che vive con la morte e per la morte (necromania). Per lui, il corpo dell'altro esiste solo come realtà da negare, come oggetto inanimato da consumare, spesso da fagocitare (cannibalismo). La sessualità del serial-killer e' un luogo freddo, e' una forma di estraniazione, di rottura della relazionalità con l'ambiente circostante, di mortifera autoreferenzialità. Non a caso, molti omicidi seriali sono caratterizzati da personalità multipla, che in termini psichiatrici può sfociare nella schizofrenia, nella dissociazione totale.

Il serial-killer e' l'emergenza criminale e culturale di fine secolo (anche se esiste da sempre) che può rivelarci molto dell'uomo e delle sue segrete pulsioni. Il problema e' che l'argomento comincia ad essere troppo frequentato, con margini sempre più risicati per ulteriori sviluppi creativi. C'è il rischio che diventi anch'esso una macchietta stereotipata, se non lo e' già diventata.

Che dire della figura dell'investigatore ?

Non credo si possa aggiungere molto alle cose scritte dai maestri americani. Ne "La semplice arte del delitto", Raymond Chandler definisce in 8 punti il profilo che il detective deve assumere nella fiction:

1. il protagonista del giallo realistico deve essere l'investigatore;

2. deve essere un uomo completo, un uomo comune, eppure un uomo che raramente si incontra;

3. deve essere un uomo d'onore, per istinto, perchè non può farne a meno;

4. e' relativamente povero, altrimenti non farebbe l'investigatore, e' un uomo comune, altrimenti non potrebbe mischiarsi alla gente comune;

5. ha un buon fiuto psicologico, altrimenti non saprebbe fare il suo mestiere;

6. e' un solitario e il suo orgoglio consiste nel farsi rispettare come orgoglioso;

7. parla come un uomo del suo tempo, cioè con rude umorismo e con vivo senso del grottesco;

8. ha disgusto per l'insincerità e disprezza tutto ciò che e' meschino.

Questi suggerimenti, che definiscono perfettamente l'Hard boiled, solo in parte sono indicati per la realtà attuale. In primo luogo, perchè gli investigatori privati hanno scarsa tradizione nel nostro paese e si occupano prevalentemente di tradimenti coniugali, di spionaggio industriale e di altre questioni del genere, di rado intervengono in casi di omicidio. Un'eccezione si e' verificata con il processo Pacciani, quando un pool investigativo ha coadiuvato la difesa contribuendo a scagionare in appello l'uomo accusato di essere il Mostro di Firenze.

Persone come quelle disegnate dalla penna di Chandler non sono di casa nell'Italia del 2000. Occorre, pertanto, un'immersione ulteriore nel realismo, un'approccio più critico alle faccende della Penisola, alle psicologie della sua gente.

Al contrario, i romanzi in circolazione spesso continuano ad essere giocati sulla sfida che l'investigatore - incarnazione cinica e disincantata del Bene - ingaggia con il serial-killer - personificazione del Male assoluto. Questo vale anche per le opere d'Oltreoceano. Talvolta, e si tratta dei lavori più riusciti (si veda il film "Seven"), i ruoli si scambiano e si confondono: il tutore della legge si trasforma in Giustiziere-Vendicatore che assomiglia molto al suo antagonista. Il Killer, invece, appare l'apostolo di una logica altra, ferrea, lucida, spietata, ma non ipocrita come la società in cui viviamo. Una logica che fa saltare tutti i paradigmi e le edulcorazioni di un sistema che si pretende democratico e progressista; attento ai diritti dei più deboli; a parole impegnato in ogni occasione a celebrare la religione della Vita (valore assoluto da difendere ad ogni costo); caparbiamente ancorato alla concezione tardo illuministica secondo cui si nasce buoni ed e' il mondo a renderci cattivi, di conseguen-

za la Giustizia e la Pena hanno il compito di recuperare ed emendare il reo. Un sistema non conforme all'uomo.

c) Il modello di riferimento

Come e' stato detto, e' sovente preso in prestito. Molti autori italiani si ostinano ad utilizzare clichè di importazione (giallo classico, hard boiled, giallo storico, spy-story, ecc.). In alcuni casi, li rielaborano in chiave ironico-parodistica (si vedano i lavori di Pinketts); altre volte li adottano tout court riempiendoli di "contenuti" nostrani, con risultati non sempre positivi. Rimane un imperativo categorico: occorre oltrepassare il terreno dell'imitazione e battere piste non ancora esplorate, evitando per quanto e' possibile di assumere acriticamente modelli anglosassoni, nei quali gli americani risultano di gran lunga superiori.

d) Il finale

Costituisce la madre di tutti i punti deboli. Parecchi romanzi dalle buone premesse cascano proprio nel finale. Un finale inadeguato invalida anche le parti migliori di una storia che presenta dei pregi. Ciò e' vero per la letteratura latu sensu, ma e' ancor più vero per il genere giallo/nero.

Quante volte ci e' capitato fra le mani un libro che ci appassionava e ci costringeva a divorare le pagine in attesa del "grande epilogo", che avrebbe dovuto stupirci ma anche far quadrare tutti gli enigmi e i punti oscuri disseminati nel testo nel modo più chiaro e lineare possibile, e che invece deludeva al punto da strapparci un amaro commento.

Bisogna sforzarsi di costruire finali all'altezza delle premesse, anzi di accrescere il ritmo della narrazione man mano che ci si avvicina alla conclusione. E' sempre gradito un colpo di scena in chiusura, purchè non alteri in negativo la struttura logica del racconto introducendo eventi incredibili che non stanno ne' in cielo ne' in terra. Spesso, purtroppo, la dinamica del romanzo segue una traiettoria parabolica che va a spegnere progressivamente ogni suspense o la annega in un puzzle sempre più tortuoso e difficile da decifrare.

Giallo o Nero ?

Per spiegare la differenza fra il Giallo e il Nero, Laura Grimaldi cita alcuni grandi scrittori stranieri:

"Didier Daeninckx: "Il giallo e' un tipo di romanzo il cui oggetto si situa prima dell'inizio della storia. Il nero e' un romanzo di città' e corpi in sofferenza".

F.H. Fajardie: "Il giallo e' un meccanismo di precisione per i lettori. Il nero ? uno sguardo sul mondo reale"....

Jean Francois Villar: "Il giallo racconta storie costruite sull'intrigo, sull'enigma.....il giallo sta dalla parte dell'ordine. Nel nero, invece, l'elemento decisivo e' il modo di raccontare....Il nero sta dalla parte del disordine. Il giallo e' una costruzione, una logica. Il nero e' un tono, uno stile" ("Il giallo e il nero. Scrivere suspense", Pratiche edizioni, 1996).

Definizioni che contengono diversi spunti di riflessione.

Anzitutto bisogna ricordare che, grossolanamente, il giallo e' riconducibile a due distinte tipologie:

- classico o all'inglese

- d'azione o all'americana (Hard boiled).

Creato nel secolo scorso ad opera di E. Poe e A. Conan Doyle, il giallo classico ha vissuto il suo momento d'oro intorno agli anni '20 e '30 del '900.

In questo genere letterario, che può essere considerato a buon diritto l'apologia della Ragione cartesiana, il delitto rappresenta un evento eccezionale che giunge a turbare l'ordine delle cose, la serenità di un mondo dipinto di rosa, all'improvviso. La Razionalità, incarnata dall'investigatore di turno (Sherlock Holmes, Philo Vance, Poirot, Jane Marple, Nero Wolfe, Ellery Queen, Henry Merrivale, ecc.) interviene per ristabilire l'armonia turbata. Lo fa attraverso un procedimento logico-induttivo che, dall'analisi degli indizi, consente di arrivare alla verità, alla scoperta dell'identità dell'assassino.

Di solito, l'azione si svolge in suggestivi cottage immersi nel verde della campagna inglese, nel Surrey, nel Sussex o nel Kent. Ad essere coinvolti nel delitto sono gli esponenti delle classi altolocate e lo stesso detective e' un aristocratico, dotato di cultura, stile, raffinatezza e senso estetico, che fa lavorare soprattutto le "cellulette grigie" - come le chiamava A. Christie - per far luce sull'enigma. Di conseguenza, nel giallo classico, il crimine e' sempre ascrivibile a moventi razionalmente comprensibili, anche se non necessariamente di ordine razionale (interesse, vendetta, gelosia, passione, invidia, odio, ecc.).

Radicalmente diverse, invece, le caratteristiche dell'Hard boiled.

La scena muta totalmente. Il crimine, da evento straordinario, diviene consuetudine. Il verde della campagna e la ridente eleganza delle mansion inglesi, circondate da giardini da favola, si tramutano nel grigio del cemento e nello squallore dei quartieri degradati delle periferie metropolitane di New York e Los Angeles. Lo stesso detective subisce una profonda metamorfosi: diventa cinico, duro, simile ai "cattivi" che combatte; usa i loro stessi mezzi, ma ha un codice d'onore, non sta a pensare seduto in poltrona, ma pensa in movimento, mentre agisce, mentre schiva proiettili, risponde ad aggressioni, viene percosso e malmenato. Qualche volta fa anche l'amore. Si' l'amore, con la maliarda di turno che l'ha ingaggiato, perchè lui ha un corpo, non e' solo cervello, pura intelligenza, come i colleghi investigatori del giallo classico. Non ha una gran cultura, non e' laureato ad Harvard, non legge libri, ma solo i risultati delle partite di baseball o di football.

Nonostante le differenze, fra i due generi sussistono anche importanti analogie.

Il tempo della narrazione - come sottolinea Paul Recoer - e' un tempo alterato. L'autore dilata e condensa gli eventi a suo piacimento. Sulla pagina, alcune scene che nella realtà durano poco, occupano molto spazio. Periodi lunghi, di mesi e anche di anni, vengono invece riassunti in brevi righe, se risultano superflui o scarsamente significativi nell'economia del racconto. Lo scrittore, quando decide di narrare una storia, sceglie un segmento preciso e lo enuclea, lo separa, dal flusso ininterrotto della temporalità. Ogni trama, dunque, presuppone vicende antecedenti e seguenti i fatti descritti, che vengono omesse. In America e' nata una

tendenza che mira a continuare i grandi romanzi del passato. Si pensi, ad esempio, a "Scarlett" di Alexandra Ripley che costituisce la seconda puntata del mitico Via col vento.

Che tipo di temporalità ritroviamo nel giallo classico e nell'Hard boiled ?

Quanto è esteso lo spazio della narrazione ?

Le domande sono meno cervellotiche di quel che sembri a prima vista. Possono aiutarci, infatti, a mettere a fuoco un importante elemento comune fra i due generi.

Di solito, la trama occupa uno spazio narrativo che va dal ritrovamento del cadavere o dalla consumazione del delitto (molti romanzi si aprono con la descrizione ad alto impatto emotivo di un omicidio che, a volte, indugia nei particolari raccapriccianti), oppure dalla ricerca di una persona scomparsa nell'Hard boiled, all'individuazione del colpevole. Il romanzo coincide con il resoconto dell'inchiesta che il poliziotto o l'investigatore effettuano per giungere alla verità. Ciò significa che ambedue i generi, pur nella difforme struttura, sono basati sulla detective story e convergono verso un obiettivo identico: bandire il Male dal mondo.

Entro coordinate opposte - emerge anche dalle citazioni contenute nel libro di Laura Grimaldi - si muove il Noir. Qui la verità ha poca importanza, anzi può avere mille volti, come nelle commedie pirandelliane. Contano di più l'angoscia e la paura che assillano i personaggi e che si trasmettono al lettore, le atmosfere, le ambientazioni, le psicologie, la mente come camera della tortura, le azioni anche appa-

rentemente incomprensibili. Spesso il delitto non e' frutto di motivazioni tradizionali, bensì di un disagio esistenziale ineffabile. E' molto più forte anche il senso del fatale, delle circostanze imprevedibili che si chiudono a trappola intorno al protagonista, spingendolo a gesti estremi e portandolo alla rovina (si pensi ad opere come "Il postino suona sempre due volte" o ad "Appuntamenti in nero" di Cornell Woolrich).

La struttura del Noir, nato approssimativamente negli anni '40 e trasmigrato con fortuna nel cinema (Noir francese e americano), e' molto meno rigida di quella del giallo, quasi anarchica, se si vuole. Si presta meglio, quindi, a rielaborazioni e a contaminazioni creative di varia natura, permesse soprattutto dallo spazio narrativo particolare che il genere assume come proprio. L'omicidio, o l'evento drammatico (il verificarsi di un omicidio non e' necessario), rappresentano il punto di approdo della storia, non la premessa. Di conseguenza, l'assassino o la vittima sono i veri protagonisti, mentre l'investigatore o la polizia sono superflui e spesso escono di scena. L'obiettivo non e' scoprire la verità, cioè l'identità e le ragioni di chi ha ucciso (a volte sono note fin dall'inizio), bensì gettare uno sguardo smagato sull'assurdità del vivere.

Il miracolo del noir sta nel fatto che - come dicono i fondatori del movimento NeoNoir - viene offerta al lettore una facoltà speciale: osservare la realtà con gli occhi di Caino.

Che rapporto sussiste fra realtà e fiction nella scena italiana contemporanea ?

Premesso che la nuova leva di autori emersi in questi anni

ha utilizzato tutti i generi conosciuti, dal giallo classico allo splatter, passando per l'Hard boiled, e che qualsiasi scelta letteraria e' pienamente legittima, alcuni suggerimenti sono comunque possibili. Naturalmente, si tratta di opinioni personali, quindi arbitrarie anche se non infondate, in quanto frutto di un ragionamento.

E' lecito affermare che la realtà del paese, cui molti scrittori a ragione si ispirano, vive una vera e propria deriva noir, la quale si manifesta attraverso un coacervo di processi e di fenomeni a tutti evidenti:

- L'onnipresenza dei Servizi segreti nei Misteri d'Italia, non solo in quelli a carattere palesemente politico (stragi, terrorismo, schedatura, intercettazioni telefoniche, ecc.), ma anche nei più famosi delitti "comuni" irrisolti (via Poma, Olgiata, Castellari, Di Veroli, ecc.).

- Il carattere permanente e generalizzato della corruzione delle istituzioni e della classe dirigente (nonostante Tangentopoli, si conferma nella storia della Repubblica uno iato fra essere e apparire del potere).

- L'esistenza di poteri criminali organizzati (mafie) che, nonostante i colpi subiti, continuano a controllare intere aree territoriali del paese.

- La vigenza di un sistema giudiziario e penale assolutamente schizofrenico, inadeguato, inefficiente, patetico.

- Il dilagare di forme di criminalità mostruosa che sembrano inarrestabili (serial-killer, violenze alle donne e ai mino-

ri, parenticidio, mass-murder, pedofilia).

- Il moltiplicarsi di episodi di violenza razzista e di violenza gratuita (barboni ed extracomunitari massacrati di botte, massi scagliati dai cavalcavia, tafferugli negli stadi, ecc.).

- l'esplodere del fenomeno inquietante delle sette sataniche e non, con il loro carico di misticismo nero e di liturgia della morte.

In Italia la verità e' una merce rara, anzi rarissima. I misteri rimangono tali, il crimine prolifera. La morte ha la meglio, a dispetto delle ideologie ipocrite e mielose che tentano invano di patinare il reale con l'acritica esaltazione della Vita. Ecco perchè la logica geometrica del giallo classico, la dialettica trascinante a sfondo etico dell'hard boiled, comunque riverniciate, non sono più attuali. Ecco perchè il Noir (reinventato, aggiornato, arricchito), con il suo universo oscuro ed inquietante, e' l'unica via praticabile. Una scelta che potrebbe rivelarsi feconda sul piano estetico e capace di rilanciare, senza lasciare spazio a odiose velleità pedagogico-didascaliche, quella funzione critica dell'esistente - del soggetto e dell'oggetto nelle loro reciproche interazioni - cui il pensiero ha in parte abdicato.

BLIOGRAFIA

Giallo classico e altri generi

Franco Fossati	*Dizionario del genere poliziesco* Avallardi 1994
Alexandra Ripley	Rossella. *Il seguito di Via col vento* Rizzoli 1991

Classici Hard boiled

Dashiell Hammett	*La chiave di vetro* Mondadori 1980
si vedano anche:	*Il falcone maltese,* *L'uomo ombra.*
Raymond Chandler	*La semplice arte del delitto* in "Tutto Marlowe investigatore" Omnibus Mondadori 1971
si vedano anche:	*Il lungo addio, Ancora una notte,* *Il grande sonno.*

Classici Noir

Cornell Woolrich — *Appuntamenti in nero*
Oscar Mondadori 1991

si vedano anche: *La sposa era in nero, Vertigine senza fine, La donna fantasma* (con lo pseudonimo William Irish).

Contaminazione Giallo/Nero

James Ellroy — *I miei luoghi oscuri*
Bompiani 1997
L'angelo del silenzio
Mondadori 1996

si vedano anche: *La Dalia nera, White jazz, Los Angeles strettamente riservato, Il grande nulla.*

Thomas Harris — *Il delitto della terza luna*
Oscar Mondadori 1989

si veda anche: *Il silenzio degli innocenti*

Robert Ferrigno — *La restituzione*
Mondadori 1997

si vedano anche: *Il giorno degli angeli, Il fiore freddo della paura*

Letteratura italiana di genere

Laura Grimaldi
Il sospetto
Oscar Mondadori 1989
La paura
Oscar Mondadori 1994
Il giallo e il nero. Scrivere suspense.
Pratiche edizioni 1996

L. Macchiavelli
Coscienza sporca
Mondadori 1995

Carlo Lucarelli
Lupo mannaro
Edizioni Theoria 1994

Nino Filastò
Incubo di signora
Interno giallo 1990
La moglie egiziana
Giunti editore 1995

Dacia Maraini
Voci
Rizzoli 1994

Massimo Carlotto
La verità dell'alligatore
Edizioni E/O 1995

Antonio Padellaro
Non aprite agli assassini
Baldini&Castoldi 1995

Andrea Pinketts — *Il vizio dell'agnello*
Feltrinelli 1994
Il senso della frase
Feltrinelli 1995

AA.VV. — *Giovani Cannibali*
Einaudi 1996

Aurelio Mattei — *Coniglio, il martedì*
Sperling&Kupfer 1993

Movimento NeoNoir

Alda Teodorani — *Le radici del male*
Granata Press 1994

Fabio Giovannini — *La borsa di Togliatti*
Data News 1994

Claudio Pellegrini — *Forno caldo per cani*
Data News 1994

AA.VV. — *Neonoir. 16 racconti e un sogno*
Ed. Il Minotauro 1994

AA.VV. — *Giorni violenti*
Ed. Datanews 1995

AA.VV. — *Neonoir. Raccontini col morto*
Ed. Stampa Alternativa, 1996

DAL ROMANZO POPOLARE AL PULP, OVVERO LA RIVINCITA DEI GENERI LETTERARI

Fabio Giovannini

1. La realtà presa d'assalto

Oggi è diventato di uso corrente, sulla stampa come nella elaborazione critica, il riferimento alla letteratura di genere. Definirla così è già un passo avanti consistente, se si pensa che fino a pochi anni fa i generi letterari venivano ritenuti "paraletteratura", o al massimo "letteratura minore". Una serie importante di studi, fin dagli anni sessanta, ha a poco a poco emancipato questa letteratura dal ghetto in cui la si voleva costringere, lontana da un'altra letteratura con la elle maiuscola oppure "mainstream" (per usare un diffuso termine inglese).

Di recente abbiamo assistito ad una accelerazione del fenomeno. Anzi, oggi possiamo a buon diritto affermare che la letteratura più capace di suscitare stimoli intellettuali e riflessioni sociali sul nostro tempo è proprio la letteratura di genere. Che in questo modo, forse, finisce di essere tale e

fuoriesce dai confini dei generi raggiungendo quanto meno la stessa importanza della letteratura onorata dall'epiteto di *mainstream*: diventa, insomma, letteratura tout-court.

Lo stesso fenomeno, per altro, riguarda altre forme di comunicazione e di creatività, a partire dal cinema (ma si potrebbe aggiungere il fumetto, la poliedrica sfera dell'arte, il video, le opere veicolate dai computer, ecc.).

Inutile nascondersi che questa mutazione si innesta nel dibattito sul postmoderno, e di rimando sull'intreccio tra letteratura e tecnologia. Nell'epoca del computer, diventa imprescindibile la capacità di cogliere la dimensione sociale dei fenomeni letterari postmoderni, senza infatuazioni acritiche, ma con una valorizzazione intelligente delle innovazioni estetiche, dei nuovi sperimentalismi, della de-costruzione operata sulla letteratura precedente anche di genere.

Questa imprescindibilità deriva da uno scenario culturale in cui la realtà, come siamo abituati a conoscerla, è "presa d'assalto" e si trova sottoposta a una tempesta. Lo affermava, già nel 1992, il volume *Storming the Reality Studio*, aperto da una introduzione di Larry McCaffery dal titolo significativo *Il deserto del reale*. In precedenza Caffery aveva avuto un grande merito: nel 1988, in un suo saggio per l'autorevole repertorio sulla narrativa americana *Columbia Literary History of the United States*, aveva legittimato la fantascienza (science fiction) come letteratura di primaria importanza nel "narrare" contemporaneo, aprendo tra l'altro il proprio scritto con una citazione da *Neuromancer* di William Gibson.

Non è del tutto recente questa mutazione dell'immaginario. Prima ancora che esistesse la stessa parola "postmoderno" (parola certamente ambigua, e che non va assunta a paradigma) l'immaginario era stato sconvolto dai lettristi,

dai situazionisti, dal detournement e dal gusto per il plagio. Tutte forme di espressione che si moltiplicano nel contesto postmodernista, spesso senza riuscire ad evitare una proposta eminentemente individualista e alienata. Accanto a questi contributi delle avanguardie, hanno contribuito alla mutazione dell'immaginario proprio i generi, sia nelle loro produzioni più raffinate ed "eleganti" sia in quell'inferno che è stato spesso definito "trash". Un film dell'orrore messicano, un nudie statunitense, un porno francese, un fumetto italiano, ad esempio, si sommano alle altre contaminazioni, riscritture, rivoluzioni del modo di vedere, pensare, immaginare.

2. *Il mito del "post"*

Scrive McCaffery: "Gli sviluppi nella tecnologia e nella teoria critica richiedono alcuni ripensamenti radicali di molti dei paradigmi fondamentali e delle metafore attraverso le quali gli europei occidentali hanno visto se stessi sin dal tempo degli antichi greci."

Il postmoderno nella accezione di McCaffery come di Frederic Jameson è contraddistinto dal collasso delle distinzioni gerarchiche tra arte bassa e alta, tra cultura "seria" e "ufficiale" e cultura popolare o di massa. Questo collasso viene ricondotto a precise mutazioni dell'economia di questi anni: basterebbe riferirsi alle analisi sul cosiddetto terzo stadio dell'espansione capitalistica, studiato da vari autori tra i quali citiamo Ernest Mandel (che ha scritto, non va dimenticato, anche un saggio sul romanzo giallo).

Oggi si profila un capitalismo post-industriale, dopo le fasi del capitalismo di mercato e del capitalismo monopoli-

stico-imperialistico. Ha ragione chi rimprovera a molte analisi di soggiacere al mito del "post", quasi che d'un tratto tutto sia cambiato, magari in meglio. Il fatto è che non scompare la vecchia e "dura" realtà industriale, la fabbrica, lo sfruttamento, l'alienazione. Ma si aggiunge indubbiamente qualcosa di inedito, che modifica e destabilizza le precedenti modalità di intendere la produzione, e di rimando la società, la cultura, la stessa politica. In questa nuova fase, per dirla con Jameson, avviene una nuova colonizzazione della natura e dell'inconscio, attraverso la proliferazione di "prodotti" ad alto contenuto di tecnologia, fabbricati in massa: immagini, informazioni e dati, esperienze simulate, "copie". In particolare si assiste a una cultura americana capace di colonizzare ogni angolo del pianeta, nel contesto di un mercato unico dei consumi.

Per capire la condizione contemporanea è quindi utilissima la lettura della narrativa più vicina a questi temi: le tendenze culturali di genere, le nuove forme artistiche, hanno il merito di aiutarci a comprendere la nostra vita attuale. I loro contesti irreali sono quindi la forma odierna del "realismo".

La letteratura cibernetica, i movimenti postmoderni, le mutazioni dei generi, vanno sottratti allora a ogni vezzo da "pensiero debole" e caricati di valenze politiche e sociali.

Del resto, è abbastanza evidente che soprattutto il nero e la fantascienza oggi contengono le maggiori suggestioni di questo tipo: il nero, con l'analisi della condizione violenta degli individui contemporanei; la fantascienza con l'analisi dell'impatto delle alte tecnologie nella nostra vita. E ciò è stato assolutamente evidente nei filoni direttamente cyberpunk o splatterpunk.

Nel caso della fantascienza il nesso con il postmoderni-

smo è più marcato, giacché l'evoluzione culturale postmoderna è strettamente legata agli sviluppi tecnologici. La fantascienza postmoderna (che è sfociata nella tendenza cyberpunk) insieme ad alcuni innovatori al limite tra "mainstream" e avanguardia (come James Ballard, William Burroughs, Dom DeLillo e Thomas Pynchon) ha avuto la capacità di evidenziare le implicazioni metafisiche e psicologiche di questi sviluppi tecnologici.

Nel nero, invece, prevale l'elemento di critica delle relazioni sociali, dei rapporti di dominio: il male interiore (tutte le saghe sui serial killer) e il male esterno (il crimine organizzato, il degrado delle metropoli, ecc.).

Ma in entrambi i casi, non siamo di fronte a una letteratura programmatica o didascalica: il compito che si prefiggono tanto la narrativa cibernetica quanto la narrativa nera contemporanea è di spiazzare, di colpire le emozioni del lettore (così come lo spettatore, nel cinema, o il fruitore interattivo nei nuovi media). Costringono, insomma, chi legge (o guarda, o interagisce) a sperimentare emozioni estreme.

3. *Nell'epoca della "prosa ottica"*

Un nodo che in questo contesto diventa attuale è l'equilibrio tra innovazione nei temi affrontati dalla letteratura e innovazione dei linguaggi. Il cyberpunk o il neo-noir modificano profondamente i contenuti della vecchia fantascienza o del vecchio romanzo nero, rimodellando schemi e categorie del passato. Sul piano linguistico l'innovazione è certamente meno visibile. Eppure è un punto non secondario del dibattito.

Sta nascendo un nuovo modo di scrivere (e di leggere)? Un diverso modo di comunicare e "raccontare"? Domande legittime soprattutto di fronte alla nascita degli ipertesti, cioè testi che necessitano del computer per essere letti, testi con cui "dialogare". Si può scegliere una parola o un tema e seguire quel percorso, senza le pagine in sequenza del libro: chi legge decide come proseguire una storia, e costruisce quindi un "suo" romanzo, diverso da quello di un altro lettore. Non è poco, rispetto alla linearità del romanzo tradizionale, anche di genere.

La rivoluzione è alle porte, e tendenzialmente ci stiamo dirigendo verso una modalità comunicativa totalmente diversa rispetto a quella della pagina cartacea. Anche se oggi siamo ancora agli esordi dell'ipertestualità, che avrà i suoi sviluppi più interessanti solo quando, con l'ausilio dei cd-rom, potrà definitivamente superare il divario tra parola scritta e immagine.

Nel frattempo, una prima indicazione delle caratteristiche di questo nuovo linguaggio ipertestuale ci viene anticipata dalla letteratura cyberpunk, con la sovrapposizione tra linguaggio narrativo e linguaggio del computer. Nato negli anni ottanta, il fenomeno "cyberpunk" com'è noto è di origine anglo-americana ed ha come punto di riferimento l'alta tecnologia computeristica e la narrativa di fantascienza. Secondo George Slusser, professore di letterature comparate all'Università di California, nei romanzi cyberpunk opera un nuovo stile che è per la narrativa tradizionale quello che è stato la televisione di videomusica Mtv per il cinema. Il videomusicale (insieme allo spot pubblicitario) ha rivoluzionato il linguaggio cinematografico. Le immagini sono state condensate, velocizzate, fino a perdere le connessioni che tradizionalmente formano lo spazio figurativo dei miti o del racconto.

Sul piano della letteratura è stato usato a questo proposito il concetto di prosa ottica. La parola stampata è dovuta soccombere di fronte alla velocità frammentante, istantanea, monodimensionale dell'immagine visiva. E il testo scritto si è fatto contaminare dai ritmi e dagli stili dell'immagine. Si è arrivati così a quella che potremmo definire una simul-lingua, parafrasando il simul-mondo, neo-termine italiano per indicare il ciberspazio, la realtà virtuale. La *simul-lingua* riprende alcune tendenze di fondo del postmodernismo: la decontestualizzazione, il montaggio, il "taglio", il ritmo musicale.

Un limite, un rischio, va comunque sottolineato. La simul-lingua, e l'ipertesto in particolare, hanno una potenzialità autoreferenziale. Conducono facilmente all'isolamento del fruitore. Con la manipolabilità dei testi su computer sarà sempre più facile "parlare" e "scrivere" da soli. Il computer è un'ottima macchina per mettere in comunicazione, per effettuare scambi, per collocarsi "in rete" con altri. Ma la comunicazione uomo-computer-uomo può torcersi (e il mercato è totalmente indifferente a questo rischio) in una comunicazione autoreferenziale del singolo, seduto davanti a uno schermo a rielaborare all'infinito un ipertesto, chiuso nel gioco del simul-mondo e ormai estraneo al mondo.

Sta alla capacità critica dei soggetti (anche di quelli che si definiscono "cyber") sfuggire a questa gabbia, e potenziare soprattutto i vantaggi comunicativi del computer, della virtualità, dei nuovi linguaggi cibernetici. Più che autori autoreferenziali si dovrebbero creare autori collettivi, testi alimentati in comunità. La sfida è qui, non solo a proposito di letteratura.

4. *Arriva il pulp*

Mentre la lingua cambia, mentre la tecnica scardina il rapporto con la realtà (e il realismo), anche i generi letterari più attempati subiscono traumi. Il genere più attraversato da mutazioni è forse quello che da noi si chiama "il giallo" (e altrove *roman policier* o *detective story*).

Nonostante i cambiamenti della scrittura, dei gusti di un pubblico sempre più multimediale, e della stessa realtà, la narrativa "gialla" continua a vivere di due colori. Il giallo, appunto, e il nero.

Per comodità, semplifichiamo la distinzione: il giallo chiede una indagine e una scoperta dell'assassino; il noir parla di delitti, ma non ha bisogno della rivelazione finale del colpevole.

In epoca di crisi e distruzione della Ragione, è ovvio che il giallo tradizionale sia in difficoltà. Gli indagatori creati da Edgar Allan Poe e Arthur Conan Doyle, che mettevano in campo la ragione contro il caos del delitto, non hanno più senso. Del resto già con la scuola dell'hard boiled di Dashiell Hammett e Raymond Chandler avevamo assistito al passaggio epocale: più che alla ricerca di indizi per scoprire il colpevole, si dà spazio alle vicissitudini dell'inseguimento del criminale e alla brutalità dello scontro con esso.

E mentre il giallo tradizionale dava peso preponderante all'intreccio, oggi viceversa si punta di più sulle emozioni (e quindi sulla "messa in scena" della violenza). Il nero prende il definitivo sopravvento sul giallo. Qui la lezione del pulp è stata determinante: perché la narrativa pulp trasgrediva alle precedenti regole del poliziesco e innovava drasticamente il genere, contaminandolo con altri generi.

Non è un caso, allora, se nell'ambito di questo odierno

irrompere dei generi letterari, cinematografici e multimediali, negli ultimi anni è aumentato il riferimento al pulp, soprattutto dopo il successo del film *Pulp Fiction* di Quentin Tarantino. Il termine pulp è stato così usato a proposito e a sproposito, in tante occasioni da commentatori che ignoravano il vero significato del termine pulp.

Ma cos'è stato il pulp? Come è noto il fenomeno nasce in America: vennero chiamate pulp numerose riviste (magazines) in carta non rifilata che apparvero negli Stati Uniti a partire dagli anni venti. *Pulp* letteralmente vuol dire, infatti, polpa di legno, quindi il termine indicava le riviste stampate in una carta deperibile, un po' simile alla carta riciclata odierna. Il tipico formato di quelle riviste era 25 cm. per 18 cm., con copertine illustrate a colori, in carta di migliore qualità, sempre caratterizzate da immagini dure e spesso sessualmente allusive.

Tra i pulp più celebri ricordiamo *Detective Tales* e *Weird Tales*, due testate edite da Jacob C. Henneberger, ma nel pulp avevano cittadinanza tutti generi, spesso sovrapposti tra loro: western, cappa e spada, polizieschi, romanzi d'amore, di guerra, di avventura, molto horror e fantascienza. Già i titoli spiegano da soli i filoni che venivano praticati: *Terror Tales, Strange Tales, Strange Stories, Unknown, Short Stories, Amazing Stories, Astounding Stories, Astounding Sf, Fantastic, Galaxy, If, Black Mask, Dime Detective.*

Tra tutte le testate pulp, resta inimitabile *Weird Tales*, diretta da Farnsworth Wright, che pubblicò 279 numeri dal marzo 1923 al settembre 1954. *Weird Tales* con il primo numero di 196 pagine, venduto a 25 cent, inaugurò un successo imprevisto che la portò a toccare le 50.000 copie mensili. "Il solo pulp con un'influenza paragonabile a quella di *Weird Tales*", scrive Les Daniels, "fu *Black Mask*, che modi-

ficò le atmosfere del mystery con l'hard-boiled, i polizieschi duri e antirazionalisti di Dashiell Hammett e Raymond Chandler."

I pulp magazines hanno ospitato la saga di Tarzan e il ciclo marziano di Edgar Rice Burroughs, i racconti di H.P.Lovecraft e i suoi miti di Chtulhu, le avventure di Conan inventate da Robert E.Howard, le allucinazioni gotico-fantastiche di Averoigne e Zotique scritte da Clark Ashton Smith. Ma anche, nel noir, le innovazioni rivoluzionarie di Cornell Woolrich.

Si trattava, quindi, di pubblicazioni non certo scadenti nella qualità letteraria e nelle firme proposte (sempre che non si voglia riesumare la prevenzione verso i generi in quanto tali), e soprattutto di testi che hanno alimentato per decenni l'immaginario cinematografico e i comics.

5. *Letture per il popolo*

Le origini del pulp, in realtà, vanno rintracciate in Europa, nell'ottocento. Innanzitutto con i *Penny Dreadful* inglesi, fascicoli periodici (in genere settimanali) che pubblicavano romanzi a puntate. Il romanzo gotico, infatti, divenne presto un genere di consumo, che veniva veicolato dalle biblioteche circolanti o stampato in "piccole pubblicazioni effimere, decisamente popolari e vendute a prezzi stracciati", come ricorda Malcolm Skey. Sempre in Europa si afferma nella seconda metà dell'ottocento il feuilleton in Francia e il romanzo d'appendice in Italia.

Si trattava di letture dedicate innanzitutto a lavoratori industriali, al proletariato e a una piccolissima borghesia impiegatizia. Quella parte di "popolo", insomma, che ave-

va la fortuna di essere alfabetizzata e che poteva quindi accedere alla lettura. Ma un popolo che cercava nella lettura soprattutto la possibilità di "sognare", come giustamente percepì Antonio Gramsci (sul quale torneremo più avanti).

Le caratteristiche del pulp, e prima ancora del penny dreadful, del feuilleton e del romanzo d'appendice, sono perciò legate al loro destinatario prioritario. Per questo dovevano anche essere letture brevi (short stories) o almeno a puntate, da consumare a intermittenza nel poco tempo libero dal lavoro. E dovevano essere a basso prezzo. Si pensi che *Varney the Vampyre*, che precorre di esattamente cinquant'anni il *Dracula* di Bram Stoker, venne promosso con una formula simile a quella ricorrente nelle edicole di oggi: il primo fascicolo era venduto con allegati in omaggio i successivi tre episodi.

Il fenomeno vero e proprio dei pulp magazines finisce nel dopoguerra, quando si affacciano sul mercato i libri tascabili a prezzo economico (paperbacks): la crescita del benessere consente maggior tempo per il leggere, la cosiddetta "letteratura alta" esce dalla torre d'avorio e diventa fruibile da un pubblico più vasto (in Italia è l'epoca dei piccolissimi classici della Bur - veri precursori dei mille lire attuali - e degli Oscar). Una stagione lunga, dunque, ma circoscritta, anche negli States. Quanto oggi viene definito pulp in molti casi non ha troppo da spartire con quella stagione. Eppure un filo di continuità è rimasto.

6. I generi in Italia

Ma la letteratura transrealista, come la chiamiamo in questo nostro libro, ha avuto degli antenati in Italia? Oppu-

re il pulp e il transrealismo sono solo di origine angloamericana? Abbiamo già notato che i pulp magazines vennero anticipati di un secolo da analoghe iniziative editoriali europee. E di certo c'è una tradizione antica, nella nostra narrativa, in quell'interzona che la critica ufficiale ha a lungo definito "letteratura popolare" o "letteratura di consumo". Le origini sono nei romanzi storici e patriottici alla Walter Scott, che inondarono in Italia le pagine di stampa per tutto l'ottocento e nei primi due decenni del novecento. E in diretta parentela si svilupparono i cosiddetti romanzi d'appendice, dove l'attenzione all'intreccio si univa allo sguardo sul sociale. E' l'epoca di Carolina Invernizio, l'autrice italiana "regina" del romanzo popolare, e Francesco Mastriani, così come del romanzo d'avventure di Emilio Salgari. Poi, dagli anni venti, ecco apparire il vero e proprio romanzo giallo.

Purtroppo alle chiusure della cultura liberale dominante, con le tesi di Benedetto Croce che non lasciavano spazio all'attenzione per quella letteratura ritenuta "minore", si aggiungono in breve i danni provocati dal fascismo. Inizialmente l'autarchia fascista obbliga ogni collana libraria ad avere una quota di autori italiani, ma presto pretendendo anche dei condizionamenti sui contenuti: i personaggi stranieri devono sempre apparire in ruoli negativi, mentre agli italiani va riservata la parte dei "buoni".

Poi, in clima autarchico, si vieta la traduzione di autori inglesi, americani e francesi, privando i lettori proprio di quei testi che stavano alimentando, ad esempio, una fertile stagione "noir" all'estero.

Benito Mussolini, in qualche modo, fu un anticipatore delle campagne moralistiche di oggi, sempre orientate ad attribuire all'immaginario la responsabilità dei delitti veri e

concreti. Lo dimostra la politica del Minculpop negli anni quaranta.

"Alla fine del 1941 - scrivono Stefano Benvenuti e Gianni Rizzoni in *Il romanzo giallo* - il fascismo decreta la soppressione della letteratura gialla". E' una soppressione di fatto, quando il Minculpop, nell'agosto 1941, istituisce "per ragioni di carattere morale" una preventiva autorizzazione ministeriale sui romanzi gialli.

Era successo che due studenti milanesi avevano commesso una violenta rapina, e dopo l'arresto avevano dichiarato di essere stati esaltati dalla lettura dei Gialli. "Mussolini proclama che quei libri rovinano la gioventù italica e ne fa sospendere la pubblicazione", scrivono ancora Benvenuti e Rizzoni. Il risultato immediato sarà il ritiro dal commercio di alcuni titoli reputati nocivi per la gioventù. Nel 1943 si arriverà direttamente al sequestro dei romanzi polizieschi.

Questa tabula rasa su un intero genere (e sui "generi" indistintamente) avrà effetti devastanti. Anche perché alimenterà la torsione esterofila degli anni cinquanta e sessanta. Infatti in quel periodo da una parte l'editoria pubblicherà soprattutto autori stranieri, per colmare il vuoto degli anni precedenti, quando veniva impedita la traduzione dei nemici angloamericani. Di conseguenza gli autori italiani passeranno in secondo piano, nelle scelte editoriali. Ma dall'altra parte gli scrittori di genere, già falcidiati dalla censura, avevano preferito indirizzare diversamente il loro talento, abbandonando un terreno minato.

7. Perché gli autori italiani non sono stati "legittimati" a scrivere nei generi

Dopo le chiusure autarchiche, paradossalmente l'Italia si è dovuta affidare all'esterofilia per proporre autonome opere di genere (in diversi campi) che altrimenti non sarebbero state accettate da produttori o editori.

Persino Franco Enna, uno dei principali esponenti dell'attenzione ai generi letterari nel dopoguerra, dovette usare diversi pseudonimi "all'americana" come Lewis Allen Scott, Thomas Freed, Herbert Masson, ecc. E questa necessità di fingersi stranieri si riversò anche nel cinema. Come non ricordare gli pseudonimi americaneggianti con cui firmarono tante pellicole i nostri Sergio Leone o Mario Bava, e persino un attore come Gian Maria Volontè?

In letteratura questo espediente è stato usato soprattutto nella narrativa ultrapopolare da edicola (da *I Racconti di Dracula* a *KKK*, centinaia di romanzi apparsi tra gli anni sessanta e settanta, tutti firmati da stranieri, tutti scritti da italiani) e dalle collane mondadoriane di genere: ancora oggi il periodico *Segretissimo* offre autori dai nomi anglicizzati che in realtà sono di casa nostra.

Solo nel 1966 si afferma un vero autore di genere, che pure aveva già una lunga e rispettabile carriera alle spalle: Giorgio Scerbanenco, con il romanzo *Venere privata*. Per quanto molto prolifico e poligrafo, in precedenza Scerbanenco non aveva potuto sviluppare nessuna critica della società italiana, perché il fascismo gli aveva imposto di ambientare i suoi romanzi in America (una serie di suoi titoli appaiono sul *Giallo Mondadori* tra il 1940 e il 1942). Ora, invece, l'autore può dare il meglio di sé descrivendo il volto

nero dell'Italia negli anni del boom economico, in particolare della metropoli Milano.

Sarebbe davvero interessante tracciare una storia della narrativa di genere in Italia. Si scoprirebbero contributi di grande suggestione. Si scoprirebbe che esiste un "pulp italiano" ben al di là (e ben prima) della frettolosa assunzione del termine negli anni novanta. Scopriremmo che le nostre edicole hanno ospitato originali esperimenti pulp per lunghi decenni: non tanto il vecchio *Giallo Mondadori* o *Urania* (che hanno dedicato colpevolmente pochissimo spazio agli autori italiani), ma una mole enorme di narrativa "da edicola", a partire dalle tante riviste di fantascienza e dai citati *Racconti di Dracula* per arrivare a tutta l'interminabile serie di pubblicazioni di genere edite a Roma da scrittori nascosti sotto pseudonimi americaneggianti.

E scopriremmo anche, in questa storia del pulp italiano tutta da scrivere, il suo intreccio con il fumetto, dai fumetti neri degli anni sessanta come *Diabolik, Kriminal, Satanik* e compagnia, fino al loro impoverimento di linguaggi che approdò ai fumetti sexy e porno (sia detto senza accenni moralistici). E non può che riportarci al pulp tutta la produzione Bonelli, dal glorioso *Tex*, vera summa dei generi e sottogeneri avventurosi, per arrivare alle filiazioni recenti e di successo come *Dylan Dog* o *Martin Mystere*.

8. La rinascita degli anni novanta

La storia mai scritta del pulp italiano dovrebbe guardare molto indietro nel tempo, ma non potrà prescindere dall'esplosione recente di interesse per questo tipo di letteratura. Gli anni novanta, infatti, hanno offerto un panorama

molto vivace della narrativa di genere italiana. I due filoni principali di questa rinascita sono stati il cyberpunk e il nero.

Il cyberpunk - sia sotto l'aspetto letterario che sotto quello artistico, culturale e politico - si è manifestato in Italia spesso ibridandosi con temi e suggestioni tipici di altri "generi", dal noir, al gotico e al giallo.

Il "cyberpunk" italiano ha avuto tre punti di riferimento principali a Bologna, Milano e Roma, con analogie e differenze tra i vari poli. Il tratto comune è stata la ricerca di nuove frontiere per la narrazione cibernetica, con l'aggiunta di una coscienza politica e un impegno radicale che altrove è stato meno esplicito.

Purtroppo molta narrativa cibernetica italiana si è limitata alla mera imitazione di stili e contenuti d'oltreoceano. Se ha senso continuare a parlare di cyberpunk letterario occorrerebbe allora che si lasciasse spazio alla sperimentazione e alla ricerca di sentieri nuovi, non alla riscrittura in italiano dei luoghi comuni di William Gibson, Bruce Sterling e company.

Da parte sua il nero si è confermato in questi ultimi anni come uno dei "generi" più vitali e fecondi, anche in Italia. La forza attuale del noir, in tutte le sue sfumature di colore, sta nella sua capacità di far emergere meglio di qualsiasi saggio politico o sociologico i drammi attuali che sorgono da rapporti interpersonali violenti, sia nella condizione metropolitana che nella dimensione del piccolo centro e della provincia.

Anche la nuova ondata di noir italiano agli inizi degli anni novanta si è polarizzata attorno a tre aree geografiche, a tre scuole o movimenti locali. Partendo da nord, si incontra innanzitutto la "scuola dei duri" di Milano, che con

ironia e inventiva ha ambientato storie nelle strade violente che si dipanano dal Duomo gotico del capoluogo lombardo. Scendendo verso l'Emilia Romagna ci si imbatte nella scuola bolognese (il Gruppo 13), che opera soprattutto dentro alla tradizione del giallo investigativo. Arrivati a Roma, invece, si incontra il movimento neo-noir, che dal 1993 ha prodotto libri, incontri, "eventi", giocando sull'intreccio tra cronaca e immaginario, ponendosi provocatoriamente "dal punto di vista di Caino".

Ma in Italia il giallo e il nero hanno anche attratto chi non è "giallista" o "nerista" di mestiere. In questi generi hanno sconfinato in passato scrittori considerati mainstream, come Carlo Emilio Gadda, Giovanni Papini, Dino Buzzati e Leonardo Sciascia. Ma il fenomeno è cresciuto a partire dagli anni ottanta, così che Gianni Canova ha potuto parlare di una "vampirizzazione" del genere thriller da parte della letteratura tout-court. Tra gli esempi, una autrice "mainstream" come Dacia Maraini si è dedicata a un intreccio "nero", pubblicando *Voci* (Rizzoli, 1994), storia di una indagine attraverso cassette registrate per scoprire il criminale che ha ucciso a colpi di coltello una bella ragazza. Nel romanzo c'è un gioco di scambi tra narrativa e cronaca nera, tra immaginazione e realtà, e c'è persino un riferimento a una trasmissione sul giallo di una radio indipendente che ricorda, guarda caso, un programma curato dai neo-noir romani per Radio Città Aperta, "Appuntamenti in nero". E agli inizi del 1997 ha avuto molto risalto lo sconfinamento nel romanzo giallo-nero da parte di un tipico scrittore non di genere, Antonio Tabucchi, con *La testa perduta di Damasceno Monteiro* (Feltrinelli, 1997).

Ma è stato anche il caso di qualche esponente della vecchia avanguardia, che ha sempre avuto l'attrazione fatale

per i generi letterari, a volte senza osare fino in fondo. Qualcuno si ricorda che Nanni Balestrini scrisse dei romanzi tratti da film di Dario Argento, nei lontani anni settanta? Non li firmò con il suo nome, ma lasciò che sulla copertina apparisse la firma del regista romano. Oggi, Giorgio Celli si nasconde sotto il nome di Daria Canessa per pubblicare un para-giallo a metà tra cronaca e fiction: *Il rogo del Petruzzelli* (Franco Muzzio editore, 1996). Il pretesto, ovviamente, è l'incendio dello storico teatro di Bari, ma all'evento si sommano storie individuali, collage di immagini e articoli di giornale, in perfetto stile Gruppo '63. Ma Celli-Canessa dimostra di non credere nelle strutture portanti del "genere", e rinuncia così ad osare una maggiore innovazione rispetto alle rivoluzioni narrative di trent'anni fa.

9. Cattivisti, pulpisti e cannibali

Se la prima metà degli anni novanta, con il fiorire delle "scuole" aveva preparato un terreno fertile, la seconda metà degli anni novanta si preannuncia ricca di sorprese, in Italia, per tutta la letteratura di genere.

Tutto si velocizza tra il 1995 e il 1996, quando abbiamo assistito alla polemica sul buonismo in letteratura. La cosa più interessante, è stata che ci si è accorti dell'esistenza dei "cattivisti", cioè di autori che non scelgono di chiudere gli occhi di fronte alle asprezze e alle violenze della realtà. Non sempre, tuttavia, i "cattivisti" hanno mantenuto le promesse, soprattutto quanc o a stamparli sono stati i colossi della grande editoria, poco disposti a rischiare con esperimenti e scelte audaci. Il fenomeno dei Giovani cannibali, tipico esempio di cattivisti veicolati dalle grosse case editrici,

dimostra come si possa artificiosamente imporre l'esistenza di autori che, appena pubblicati, vengono molto recensiti e molto vezzeggiati dai mass media.

I Giovani cannibali nascono nello stesso momento in cui si scopre la parola "pulp", in una versione ormai ingabbiata nella sindrome-Tarantino. Le atrocità del reale sono talmente esasperate che il narratore stenta a stare al passo con i tempi. E allora si salva ironizzando, scegliendo il lieve o il greve delle commedie nere. Lo fa Elmore Leonard in America, lo fanno con accenti più sanguinolenti i "cannibali" in Italia.

In realtà i Giovani cannibali hanno scelto la strada più comoda per strizzare l'occhio al lettore. Lo splatter, l'estremo, l'ultraviolenza fatta di zombi e di descrizioni da voltastomaco. Il tutto condito con un diluvio di parole da "gergo giovanilistico".

In sostanza, nelle prime prove dei "cannibali" ricompaiono luoghi comuni già praticati negli anni settanta dalla satira estrema del periodico *Il Male* e dalle culture di derivazione punk innestate nella temperie del '77. Oppure si ritrovano gli eccessi volutamente paradossali della breve stagione (col senno di poi, dignitosa e anticipatrice) del fumetto splatter italiano degli anni ottanta.

Ha ragione allora Marino Sinibaldi quando dichiara la complessiva fragilità dell'operazione letteraria dei Giovani cannibali. Tuttavia lo stesso Sinibaldi afferma nel contempo che emergono i sintomi di un nuovo universo narrativo. E' indubbio, infatti, che nei "cannibali" si rinvengano temi e suggestioni importanti, figure decisive dell'immaginario mutante. Basti pensare alla figura dell'assassino, e del serial killer in particolare. Ma spesso anche questa figura centrale del nostro tempo viene sprecata in parodie a buon mercato,

o in estremizzazioni macchiettistiche, dove la ferocia e l'iperviolenza finiscono per essere tropo facilmente collocate nel contesto dell'alienazione metropolitana o negli orrori delle periferie. Non bisognerebbe dimenticare, invece, che il nostro mondo è violento ben oltre le sacche di estremo degrado delle metropoli. La violenza è tra noi, anche nei quartieri residenziali, anche tra le "persone per bene". I serial killer non sono "brutti, sporchi e cattivi" come i personaggi di certo splatter nostrano, ma hanno il volto anonimo di chiunque.

C'è chi ha sottolineato la grande innovazione linguistica dei Giovani cannibali. Anche qui, tuttavia, i risultati sono ben inferiori alle promesse. Non è nuova l'idea di contaminare la scrittura con idiomi televisivi, e la frammentazione della lingua, o il suo diluvio ridondante, appare un espediente da vecchio sperimentalismo. E non sarà un caso se proprio gli storici propugnatori e protagonisti dell'avanguardia letteraria italiana (in particolare il Gruppo 63) si sono proposti di sponsorizzare i Giovani cannibali.

Se trent'anni fa il gioco sul linguaggio aveva il senso di una rottura epocale con l'aridità della letteratura dominante, oggi - negli anni del trionfo della televisione - è solo riproduzione automatica del già esistente. Ecco perché sia i temi che i linguaggi dei Giovani cannibali si rivelano simili a quelli delle antiche avanguardie, però depotenziati di carica trasgressiva (non a caso *La Stampa*, giornale che certo non ama gli antagonisti, ha consegnato a firme "cannibali" rubriche e corsivi): le boccacce e gli urli dei giovani cannibali sono innocui, o almeno il sistema editoriale-mediale li ha trasformati da subito in giullari inoffensivi.

Gli esperimenti cattivisti, dunque, non convincono. Aspettiamo che si profilino all'orizzonte altri "cattivi",

magari dai meandri dell'editoria minore, quella più coraggiosa. Per ora, resta solo una soddisfazione: il fenomeno dei Giovani cannibali ha costretto la critica ad occuparsi della narrativa di genere, con una ampiezza senza precedenti. E ha tolto il sonno a qualche vecchio rudere del libro-merce italiano, come Alberto Bevilacqua.

Sconvolto dai tanti concorrenti più giovani che gli cannibalizzano il mercato, Bevilacqua si è scagliato in anatemi casualmente tinti di politica. In un'intervista a *Fax*, Bevilacqua afferma: "Il Pulp non è una nuova moda, ma qualcosa che risale al vecchio tarantinismo [*N.d.A.: vecchio? forse Bevilacqua si confonde con i tarantolati del folclore meridionale...*]. Un tarantinismo marcio che è stato malamente emulato da questi pallidi signorinelli. Giovinetti che spinti da un'autentica esigenza espressiva preferiscono tradurla in una imitazione della violenza filmica americana piuttosto che in uno stile personale. Avrebbero anche delle qualità ma usano troppo la gradasseria dello squadrismo. La penna è spesso sostituita dal manganello. Viene narrata una violenza fine a se stessa. Questi 'gradassi' pensano di spazzar via ogni cosa e presto si ritroveranno a mangiare la loro solitudine."

10. I generi sono di destra o di sinistra?

Nelle parole di Bevilacqua si affaccia un macigno: la valutazione politica dei generi letterari. Per Bevilacqua (come per altri, meno inclini a esporre così brutalmente le proprie convinzioni), chi esce dal realismo non fa letteratura, e chi poi mette sulla carta la violenza del nostro tempo è fascista. Queste intemperanze e queste vetuste analisi pseu-

do-ideologiche potrebbero dare ragione - se non fossero ultra minoritarie - a una posizione neorevisionista che vorrebbe addebitare le responsabilità per la mancata accoglienza dei generi letterari, e in particolare del "fantastico", nella cultura italiana al dominio dei "progressisti" nel dopoguerra.

Fra tutti, vorrei citare una discussione su *L'Eternauta* nell'autunno del 1994, che contrappose Gianfranco De Turris a Sergio Brancato e Gianni Mammoliti. Scriveva Gianfranco De Turris: "Gyorgy Lukacs è l'intellettuale ungherese che con *La distruzione della ragione*, tradotto in italiano da Einaudi nel 1959 e più volte ristampato, dettò quelle 'tavole della legge' con cui distinguere, accettare o respingere, romanzieri, poeti e uomini di cultura in base alle codificazioni del materialismo storico: di qua i seguaci della ragione, i 'progressisti', di là gli irrazionalisti, reazionari e fascisti."

Qui è condensata una polemica che De Turris e anche altri conducono, per accreditare una destra capace di capire il fantastico, grazie all'attenzione al trascendente, e una sinistra che lo respinge in nome della "sociologia". Ho già fatto notare come il fascismo abbia delle pesanti colpe nelle storture provocate ai generi letterari in Italia. Ma sono anche altri i motivi per cui non convincono affatto le contumelie di una parte della critica di destra, che attribuisce ai "marxisti" il cattivo destino italiano della narrativa di genere. Si potrebbe obiettare che fu proprio l'editoria oggi accusata di essere stata "egemonizzata dai comunisti" a proporre importanti testi del fantastico. Fruttero & Lucentini, per tanti versi criticabili, hanno comunque il merito di aver proposto già negli anni sessanta delle antologie sulla fantascienza e sul racconto del terrore: e non fu un editore

di destra a pubblicarle, ma Einaudi (l'Einaudi di allora, e non quella odierna di proprietà berlusconiana). Così come fu Feltrinelli a pubblicare non solo i racconti del brivido curati da Alfred Hitchcock, ma anche un vero e proprio capolavoro tra le antologie letterarie come *I vampiri tra noi*, curato da Ornella Volta e Valerio Riva.

E' indiscutibile, invece, che il mondo conservatore italiano, quello accademico o della critica paludata, non certo di sinistra, abbia sempre osteggiato i generi, considerandoli indegni di essere paragonati con la letteratura "alta". Ciò detto, non va certo oscurato il prevalere anche a sinistra dello stesso perbenismo culturale che si poteva rintracciare tra gli intellettuali conservatori e reazionari. La distinzione rigida tra letteratura bassa e alta, insomma, trovava nella stessa sinistra i suoi tutori. Uno dei motivi va rintracciato in un approccio dogmatico ai "sacri testi" marxisti. Una parte consistente della cultura di sinistra per rafforzare il pregiudizio contro i generi letterari ha preso a pretesto una lettura parziale di Marx, quando demistificava il riformismo del celeberrimo *I misteri di Parigi* di Eugene Sue, e di Antonio Gramsci, che nei suoi *Quaderni* criticava il ruolo di mera "evasione" dei romanzi d'appendice: "Il romanzo d'appendice sostituisce (e favorisce nel tempo stesso) il fantasticare dell'uomo del popolo. E' un vero sognare ad occhi aperti." Non si colse, invece, il segnale che sia Marx che Gramsci davano: cioè di considerare la sostanza "forte" di questa narrativa, alla quale entrambi dedicarono la stessa attenzione che destinarono alla letteratura "alta". La vulgata marxista, invece, ha assunto di quelle pagine di Marx e Gramsci solo il tono sprezzante verso gli autori "popolari".

11. Rileggendo Antonio Gramsci

In una lettera dal carcere (22 aprile 1929) Gramsci si chiedeva perché il romanzo popolare fosse la letteratura "più letta e più stampata". Quali bisogni soddisfa? e quali punti di vista sono rappresentati? Certo, Gramsci definisce "libracci" i romanzi di Sue. Ma si chiede anche perché Victor Hugo non venga apparentato al filone del romanzo popolare. Già all'epoca di Gramsci, insomma, si profilava la difficoltà di distinguere nettamente letteratura alta e letteratura bassa, romanzo popolare e romanzo senza distinzione di genere.

Il punto importante è che Gramsci comunque intuiva l'importanza di questo tipo di letteratura, la necessità di dedicarle attenzione e studio. Non si tratta certo di trovare anticipazioni impossibili nelle pagine di Antonio Gramsci. Ma è comunque significativa questa sensibilità assolutamente anomala per il suo tempo. D'altra parte sappiamo che oggi in America continua a svilupparsi l'interesse per Gramsci. Mentre molti dei lavori pubblicati negli Stati Uniti aggiungano poco alle conoscenze del lettore italiano, che su Gramsci ha avuto in passato la possibilità di leggere innumerevoli analisi, alcuni studi si distinguono per l'originalità dell'approccio, scoprendo ad esempio in Gramsci un'interessante anticipazione delle tematiche del pensiero postmodernista.

Nel 1992 Renate Holub, del settore scienze sociali e umane del Massachusetts Institute of Technology, intitolava appunto un suo libro *Antonio Gramsci. Beyond Marxism and Postmodernism.*

Dunque, Antonio Gramsci oltre il marxismo e il postmodernismo. L'autrice muovendo dall'utilità del pensiero di

Gramsci nel contesto della teoria critica contemporanea, ne evidenziava soprattutto le capacità di "oltrepassamento" sia nei confronti del marxismo (e questo era un dato già acquisito) sia nei confronti del postmodernismo che ovviamente Gramsci non poteva conoscere.

Non si tratta del classico tentativo di trovare negli autori marxisti una preveggenza, o di una rilettura capace di adattarli a tutti i tempi, ma della intelligente proposta di sperimentare le categorie gramsciane in riferimento alle questioni poste nella cosiddetta "era postmoderna". Per questo la Holub chiarisce le differenze della analisi di Gramsci rispetto a molto del marxismo che trionfò nella sua epoca. E in particolare le differenze profonde tra Lukacs e Gramsci, accomunati solo dal tentativo di trovare concetti nuovi per la rivoluzione in occidente.

Ma il libro si fa interessante soprattutto quando si apre la quarta parte, dove Gramsci viene collocato oltre il moderno e oltre il postmoderno. Gramsci viene valorizzato proprio per le sue analisi che riguardano problematiche oggi identificate come "postmoderne". Emerge così la capacità di esaminare le strutture del linguaggio, il suo metodo di indagine che sceglie oggetti di studio significativi (le pagine su Manzoni, ad esempio), la sua attenzione alle tematiche del potere e della tecnica.

L'analisi gramsciana degli intellettuali viene infatti applicata dalla Holub all'epoca delle tecnologie informatiche. E il risultato è sorprendente. Si scopre infatti quanto la capacità di Gramsci di vedere i fenomeni nelle loro interrelazioni lo apparenti al meglio della moderna cultura della complessità. Così come attualissima appare la sua critica degli specialismi nell'epoca della tecnicizzazione del mondo. Quando Gramsci si batteva contro il pregiudizio secondo il

quale la filosofia sarebbe l'attività intellettuale specifica di una particolare categoria di specialisti, anticipava recenti critiche alla tecnica e al funzionalismo neoconservatore. Affermando che tutti gli uomini sono filosofi, Gramsci metteva in discussione proprio i filosofi (o comunque i "tecnici") professionali e sistematici.

Così lo sguardo di Gramsci appare ancora estremamente utile per capire il XX secolo, l'epoca della burocratizzazione e della razionalizzazione, ma anche della "tempesta" sull'immaginario. E nelle conclusioni l'autrice sottolineava i contatti tra Gramsci e la teoria femminista, grazie alle sue analisi della struttura gerarchica del potere. Nei *Quaderni* Gramsci traccia una microstoria della sessualità che anticipa l'archeologia del potere di Michel Foucault. La centralità attribuita da Gramsci alla sessualità nell'oppressione della donna precorre, per la Holub, lo slogan del femminismo "il personale è politico". Inoltre, Foucault e Gramsci si troverebbero in sintonia su un punto cruciale: il potere non è semplicisticamente imposto dall'alto, ma le operazioni del potere e il loro successo si fondano sul consenso dal basso. E Gramsci, ci ricorda la Holub, va oltre. La sua analisi degli intellettuali indica una strada più avanzata di quella percorsa finora dai teorici del postmoderno. Reinterpretato in questa chiave, Gramsci propone una "resistenza al potere" che sappia mettere in relazione gli intellettuali occidentali e le culture del mondo non occidentale.

Grazie a Gramsci, allora, il ragionamento sui generi letterari si ricongiunge alla riflessione politica e sociale. Ci indica tutto lo spessore e le implicazioni di un dibattito sulla narrativa di genere e sul "transrealismo".

Bibliografia

Aa.Vv., *L'intreccio. Un secolo di narrativa popolare in Italia*, catalogo della mostra omonima, Biblioteca Nazionale Centrale V.E. II, Roma 1983

Stefano Benvenuti, Gianni Rizzoni, *Il romanzo giallo, Mondadori*, Milano 1979

Alberto Bevilacqua, *Usano la penna come il manganello*, intervista in *Fax*, dicembre 1996

Gianni Canova, *Solo giallo*, in *Febbre Gialla* n.1, 1988

Les Daniels, *Living in Fear. A History of Horror in the Mass Media*, Scribners, New York 1975

Antonio Gramsci, *Letteratura e vita nazionale*, Editori Riuniti Roma 1971

Renate Holub, *Antonio Gramsci. Beyond Marxism and Postmodernism, Routledge*, New York 1992

Frederic Jameson, *Il postmoderno, o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano 1989

Larry McCaffery (ed.), *Storming the Reality Studio*, Duke University Press, Durham (North Carolina) 1992

Alfredo Ronci, *Il noir italiano*, in *Il paradiso degli Orchi*, nn.12-13-14, 1996

Marino Sinibaldi, *Pulp. La letteratura nell'era della simultaneità*, Donzelli, Roma 1997

Malcolm Skey, *Il romanzo gotico*, Theoria, Roma-Napoli 1984

William W.Watt, *Shilling Shockers of the Gothic School. A Study of Chapbook Gothic Romances*, Harvard U.P., Cambridge (Mass.) 1932

Indice

Gli autori

Pino Blasone

Articolista su *Alfabeta, Frigidaire, il Manifesto, Liberazione*, e per i servizi culturali del TG3 RAI, Pino Blasone ha pubblicato il poemetto *Alice informatica* (nell'antologia Postpoesia, ILA Palma, '87), il volume di narrativa *Alice cibernetica* (Synergon, '92), il romanzo *Il ritorno di Alice cibernetica* (Synergon, '96), singoli racconti sulle riviste *Palomar, Metropolit, TempOrali, Vomito, Mesogheiakòs Ouranòs/ Cielo Mediterraneo, Futuro Europa*, e nelle raccolte di più autori: *NeoNoir. 16 storie e un sogno* (Il Minotauro, '94), *Giorni violenti* (DataNews, '95), Leggende della trasformazione (Multimedia, '95), *NeoNoir. Deliziosi raccontini col morto* (Stampa Alternativa, '95).

Cesare Milanese

Vive a Roma. Ha scritto: *Principi generali della guerra rivoluzionaria*, Feltrinelli, 1970; *Luca Ronconi e la realtà del teatro*, Feltrinelli, 1973; *Doctor Dürer*, Nuova Foglio Editrice, 1976; *Il tempo e l'ora* (poesia), Spirali, 1981; *Gli uranidi* (teatro), Ripostes, 1983; *Da Parmenide* (poesia e teatro), Empiria, 1986; *Il tribunale della storia* (teatro), 1989; *Empedocle* (poesia e teatro), Empiria, 1989; *Serata Valery* (teatro), 1990. E' presente in diverse antologie della poesia italiana contemporanea.

Vanni De Simone

Vive a Roma, poeta, scrittore, traduttore, si occupa di letteratura di area anglofona e collabora a *Liberazione, il Manifesto, Frigidaire, La Taverna di Aurebach*. Traduttore di *Fiesta* e di: *Manuale di Letteratura Inglese, Manuale di Letteratura Inglese*. Ha pubblicato racconti sulle riviste *TempOrali, Vomito, Mesogheiakòs Ouranòs/Cielo Mediterraneo, Futuro Europa, Metropolit*. Autore dei romanzi: *La Leggenda dei Fantasmi* Ed. Synergon 1992 e *Cyberpuss* Ed. Synergon 1994.

Marco Minicangeli
E' nato a Roma dove vive e lavora. Si è laureato con una tesi su Isaac Asimov ed è stato tra i fondatori della rivista *Il paradiso degli orchi*. Ha pubblicato racconti su varie antologie del gruppo Neonoir ed attualmente collabora alle recensioni librarie del quotidiano *Liberazione*. Per la collana Lucifero ha tradotto dal tedesco il romanzo breve *Spotkiller* di Franz Krieg.

Aldo Musci
Nato a El Paso - Texas (USA) nel 1958, laureato in giurisprudenza, giornalista, scrittore, ricercatore specializzato in cronaca nera e immaginario noir, vive e lavora a Roma. Ha pubblicato saggi di argomento sociologico e politologico. Nel 1990 e' stato autore, insieme a Fabrizio Clementi, de *Il segreto di Stato. Dal caso Sifar alla giustizia negata di Ustica e Bologna* (Editori Riuniti).

Ha partecipato con propri racconti alle seguenti antologie: *NeoNoir. 16 racconti e un sogno* (ed. Il Minotauro), *Giorni violenti* (ed. Datanews), *NeoNoir. Raccontini col morto* (Ed. Stampa Alternativa).

Ha curato il volume di saggi *Vivere per uccidere. Serial-Killer - Mass Murder - Parents Killer- Ritual Killer* di imminente pubblicazione nei tipi delle edizioni Calusca, Padova.

Fabio Giovannini
Giornalista di Liberazione, è studioso di immaginario fantasico, gotico e noir. Tra le sue pubblicazioni: *Il libro dei vampiri* (Dedalo, 1985 e 1987), *Ciberpunk e Splatterpunk. Guida a due culture di fine millennio* (Data News, 1992). *Il pensiero unico nell'era dei berlusconi* (Synergon 1996). E' tra i promotori dei movimenti neo-noir di Roma.

La nuova narrativa

Non c'è dubbio che l'immaginario stia attraversando negli ultimi anni una profonda mutazione. Addirittura, il nuovo fantastico o il "nuovo visionario" possono apparire chiavi di lettura del reale più attuali dei vecchi realismi. Viceversa, questi ultimi possono rivelarsi armi spuntate per l'interpretazione di una realtà, la cui percezione o concezione convenzionale viene messa da alcuni perfino in dubbio.

Infine, assistiamo da un lato a un intenso e reciproco scambio di suggestioni con la riflessione critica di tenore non solo culturale; da un altro, a un processo di "de-generazione" della narrativa di genere, non privo di mordente polemico e problematico. Ma, proprio per questo, pure di una forte tensione verso una auspicabile rigenerazione letteraria. Sta nascendo da qui, anche da noi, la letteratura del Duemila?

L. 15.000